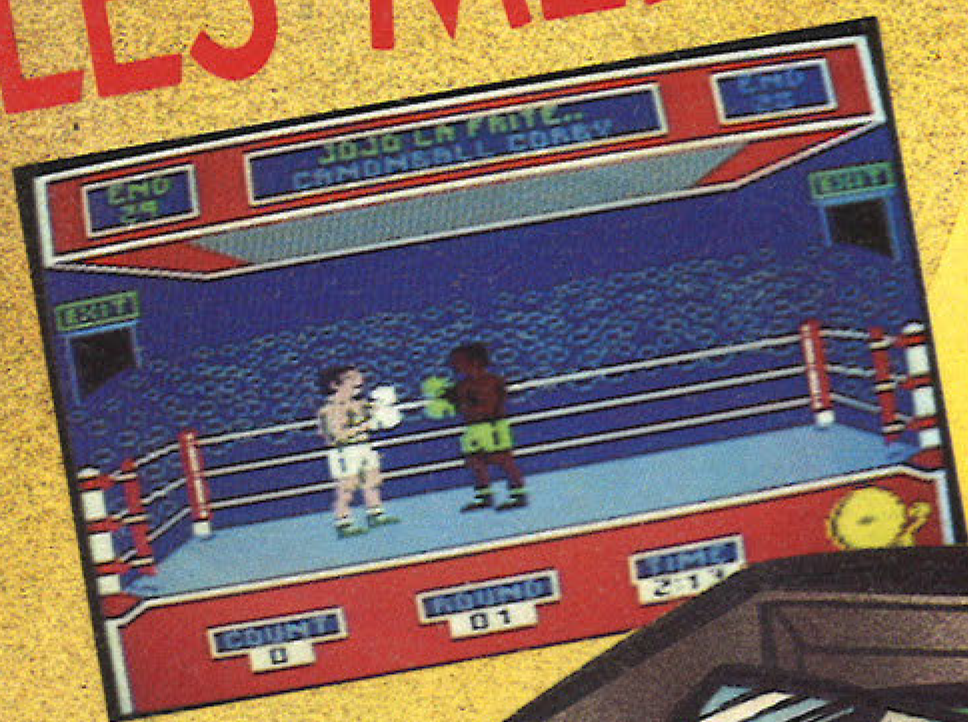
AMSTRAD MAGAZINE

DOSSIER
LES MEILLEURS JEUX SPORTIFS



N° 22
MAI 1987
20 F

REPORTAGE
DES SOURIS ET DES CPC

TESTÉ SUR PCW
AMX DESKTOP ET AMX MOUSE



BELGIQUE : 145 FB · SUISSE : 6,50 FS · CANADA : 6,25 $ CAN



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES
+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ⌀ 43.55.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI 10h à 19h
METRO OBERKAMPF

+ de 1000 TITRES

COCONUT ETOILE
41, av. de la Grande Armée
75016 PARIS ⌀ 45.01.67.28
DU LUNDI AU SAMEDI 10h à 19h
METRO ARGENTINE

AMSTRAD CPC DISK

ARCADE CLASSICS	149
ACE OF ACES	145
ASPHALT	165
ARKANOID	145
ACROJET	145
AIR COMBAT EMULATOR	169
ANNALS OF ROME	180
AMERICA'S CUP	139
ALIENS 2	145
AVENGER	132
AFFAIRE SYDNEY	190
ATTENTAT	145
BIG 4	180
BOMBJACK 2	139
BATTLEFIELD IN GERMANY	190
BOB WINNER	169
BILLY BANLIEUE	164
BACTRON	165
BOBBY BEARING	160
BIGGLES	139
CRISTAL BLEU	195
CAULDRON 2	130
COBRA	139
CAMELOT WARRIOR	160
COLOSSUS CHESS 4	180
DAKAR MOTO	210
DEEP STRIKE	169
DANDY	149
DONKEY KONG	160
DEMAIN HOLOCAUSTE	235
DRAGON'S LAIR	145
DRAGON'S LAIR 2	145
DYNAMITE DAN 2	160
DRUID	169
EAGLES NEST	149
ELEVATOR ACTION	139
ELITE FRANÇAIS	270
FAIAL	240
FER ET FLAMME	245
FUTURE KNIGHT	145
GREAT ESCAPE	139
GAUNTLET	145
DEEPERS DUNGEONS (EXT.GAUNTLET)	99
GRAND PRIX 500CC	180
GHOST'N GOBLINS	135
GALVAN	139
GOONIES	145
HEAD OVER HEELS	145
HARRY AND HARRY	169
HEARTLAND	170
H.M.S. COBRA	299
HIT PACK	155
HACKER 2	180
IMPOSSABALL	149
IKARI WARRIOR	139
INFILTRATOR	139
ICON JON	169
JAIL BREAK	145
JACK THE NIPPER	139
KORONIS RIFT	169
KAT TRAP	149
KONAMI COIN OP HITS	145
KID KIT	290
LES TEMPLIERS D'ORVEN	195
LE CHEVALIER BLANC	180
LA HANSE	195
LE SYNDROME	180
LE CASSE DU SIECLE	195
LEADER BOARD	135
LEGEND OF KAGE	149
LE MASQUE	179
LES MINES DU ROI AQUANTUS	190
LE PASSAGER DU TEMPS	195
LES PASSAGERS DU VENT 464/664	260
LES PASSAGERS DU VENT 6128	260
LES PASSAGERS DU VENT 2	290
LE SECRET DU TOMBEAU	240
LIGHTFORCE	139
L'HERITAGE	189
LES AVENTURES DE JACK BURTON	145
LE PACTE	210
MERCENARY COMPENDIUM	199
MANHATTAN 95	149
MASSACRE A LA TOMATE	180
MISSION TORPEDO	230
MURDER OFF MIAMI	139
M'ENFIN	179
M.G.T	169
MASTERS OF UNIVERSE	145
MISSION ELEVATOR	159
MEURTRES S/ATLANTIQUE	270
MEURTRE A GRANDE VITESSE	210
NEMESIS	149
ONE	190
PACK LORICIEL N.1	179
PACK LORICIEL N.2	179
PACK LORICIEL N.3	179
PSI 5 TRADING CIE	149
PRODIGY	160
RANARAMA	145
RESCUE ON FRACTALUS	145
ROOM TEN	160
REVOLUTION	135
SCALEXTRIC	145
STAR RAIDERS 2	145
SABOTEUR 2	145
STRIKE FORCE COBRA	149
SENTINEL	149
SUPERCYCLE	139
SHOCKWAY RIDER	149
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	149
SIGMA 7	139
STRYFE	190
SPACE HARRIER	135
SHORT CIRCUIT	149
STRIKE FORCE HARRIER	139
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	149
SILENT SERVICE	139
STARGLIDER	230
STARSTRIKE 2	169
SKYFOX	160
SWORD AND SORCERY	149
SEPULCRI	175
SAPIENS	180
SRAM 2	240
TERROR OF THE DEEP	149
TENEBRES	145
THE PAWN (6128)	210
T.T. RACER	149
TERRA CRESTA	139
TRIVIAL PURSUIT	270
TRAILBLAZER	128
THAI BOXING	129
TEMPEST	169
TOMAHAWK	145
THEY SOLD A MILLION 2	140
THEY SOLD A MILLION 3	145
TOP SECRET	210
TUJAD	169
TOAD RUNNER	169
UCHI MATA JUDO	149
VOLLEY BALL	190
WARLOCK	140
WERNER	210
WAY OF TIGER	140
WINTER GAMES	145
WARRIOR +	145
XEVIOUS	139
YIE AR KUNG FU 2	149
Z.O.X. 2099	195
10TH FRAME	145
1942	139
3D GRAND PRIX	140

AMSTRAD CPC K7

ASPHALT	160
ACE OF ACES	89
ARKANOID	89
ANNALS OF ROME	140
AMSTRAD ACADEMY	95
AVENGER	95
AIR COMBAT EMULATOR	120
ACROJET	89
AVENTURES DE JACK BURTON	95
AMERICA'S CUP	89
ASTERIX	120
ALIENS 2	95
AFFAIRE SYDNEY	145
BALL BREAKER	85
BIG 4	120
BOBBY BEARING	110
BOMBJACK 2	89
BATTLEFIELD IN GERMANY	140
BACTRON	125
BILLY BAULIEUE	125
BREAK THRU	89
BATMAN	89
CRYSTAL CASTLE	89
COBRA	85
CAMELOT WARRIOR	95
CAULDRON 2	79
COLOSSUS CHESS 4	140
COMPUTER 10 HITS VOL. 3	120
DRAGON'S LAIR 2	95
DEEPSTRIKE	89
DRAGON'S LAIR	89
DAMBUSTERS	99
DRUID	99
EAGLES NEST	110
ELEVATOR ACTION	89
EXPLORER	130
ELITE FRANÇAIS	190
FUTURE KNIGHT	89
GRANGE HILL	110
GREAT ESCAPE	89
GAUNTLET	95
DEEPER DUNGEONS : EXT. GAUNTLET	69
GRAND PRIX 500CC	135
GOLIATH	80
GHOST'N GOBLINS	78
GREEN BERET	75
GOONIES	99
HEAD OVER HEELS	89
HOWARD THE DUCK	99
H.M.S. COBRA	259
HIT PACK	95
HIT PACK 6	95
HACKER 2	130
INDOOR SPORTS	99
IMPOSSABALL	89
INFILTRATOR	95
IMPOSSIBLE MISSION	89
INTERNATIONAL KARATE	89
JACK THE NIPPER	85
JOHNNY REB 2	120
JAIL BREAK	95
KRACKOUT	99
KONAMI COIN OP HITS	90
KONAMI'S GOLF	89
LEGIONS OF DEATH	95
LE CASSE DU SIECLE	140
LEGEND OF KAGE	95
LE SYNDROME	145
L'HEPISS	145
LES PASSAGERS DU VENT	290
LES LAUREATS	145
LIGHTFORCE	85
LEADER BOARD	85
MARTIONOIDS	99
MERCENARY	99
MASSACRE A LA TOMATE	145
MURDER OFF MIAMI	89
MARBLE MADNESS CONST. KIT	120
MASTERS OF UNIVERSE	95
MIAMI VICE	85
MISSION ELEVATOR	89
MOVIE	99
MEURTRES S/ATLANTIQUE	199
MEURTRES A GDE VITESSE	180
NEITHER HEARTH	110
NEMESIS	85
PACK LORICIEL N.1 : RALLY 2, INFERNAL RUNNER, 3D FIGHT	145
PACK LORIGIEL N.2 : FOOT, TENNIS, 5EME AXE	145
PACK LORICIEL N.3 : TONY TRUAND, L'AIGLE D'OR, EMPIRE	145
PSI 5 TRADING CIE	95
PRODIGY	110
RANAMARA	89
STAR RAIDERS 2	95
SCALEXTRIC	99
SABOTEUR 2	89
SENTINEL	95
STRIKE FORCE COBRA	95
SAILING	120
STRYFE	130
SUPERCYCLE	95
SHOCKWAY RIDER	95
SYGMA 7	89
SHORT CIRCUIT	89
SHAOLIN'S ROAD	89
SILENT SERVICE	88
SPACE HARRIER	85
STARGLIDER	170
SPACE SHUTTLE	125
STREET HAWK	89
SPINDIZZY	95
SEPULCRI	95
STARSTRIKE 2	92
STRIKE FORCE HARRIER	88
SPITFIRE 40	86
TERROR OF THE DEEP	99
TENEBRES	99
THE HIVE	110
T.T. RACER	120
THANATOS	89
TRIVIAL PURSUIT	175
TRAILBLAZER	88
THAI BOXING	85
TARZAN	89
TOP GUN	85
TEMPEST	120
TOMAHAWK	94
TAPPER	99
THEY SOLD A MILLION 1	99
THEY SOLD A MILLION 2	99
THEY SOLD A MILLION 3	110
UCHI MATA JUDO	89
VOLLEY BALL	160
WARLOCK	95
WARRIOR	95
WAY OF THE TIGER	95
WINTER GAMES	90
XEVIOUS	89
YIE AR KUNG FU 2	89
Z.O.X. 2099	140
10TH FRAME	89
1942	89
3D GRAND PRIX	88
NINJA	69

AMSTRAD UTILITAIRES

AMX MOUSE	650	
AMX 3D ICOM	220	D
AMX UTILITIES	190	D
AMX PAGEMAKER	450	D
AMDRUM	450	K
CALCOMAT	450	D
DATAMAT	450	D
D BASE 2	790	D
D.A.M.S	290	C
D.A.M.S	395	D
DR DRAW	640	D
DR GRAPH	640	D
E.M.U	150	C
E.M.U	210	D
GRAPHIC STUDIO	195	D
GRAPHIC ADV. CREATOR	190	D
IMAGES SYSTEM	190	C
IMAGES SYSTEM	250	D
KUMA FORTH	450	D
LA SOLUTIION	950	D
LASER GENIUS	250	D
LASER BASIC	250	D
MUSIC STUDIO	195	D
MASTERFILE 3	460	D
MULTIPLAN	580	D
MUSIC SYSTEM	190	C
MUSIC SYSTEM	250	D
MELBOURNE DRAW	180	C
M.A. BASE	210	C
MULTIFACE 2	570	K
PROGRAMMER STUDIO	195	D
POCKET BASE	750	D
POCKET CALC	450	D
RICHELIEU GESTION	190	C
RICHELIEU GESTION	250	D
REMBRANDT	190	D
SUPERPAINT	395	D
SPACE MOVING	295	C
SPACE MOVING	395	D
TEXTOMAT	450	D
TURBO PASCAL	740	D
TOOLBOX TURBO PASCAL	490	D
TURBO TUTOR	340	D
TASPRINT	350	D
TASWORD	460	D
VIDEO DIGITIZER	990	K
3D STUDIO	195	D

AMSTRAD UTILITAIRES

C64/ATARI/AMSTRAD/SPECTRUM :

MOONRAKER	49
MOONRAKER AVEC DOUBLEUR	79
PHASER ONE	140
KONIX	150
THE BOSS	150
PRO 5000	170
PROFESSIONAL	210
THREE WAY WICO	320

DISQUETTES

BOITE DE 10 DISQ. 3''1/4 DF/DD	240

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F
Réservation possible par téléphone
♦ Démonstration permanente
♦ Des spécialistes ♦ Des imports
♦ Les derniers logiciels ♦ Des exclusivités
♦ Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à découper ou à recopier sur papier libre et à envoyer à : **COCONUT, 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris.**

NOM ________________
ADRESSE ________________

TÉL. : ________________

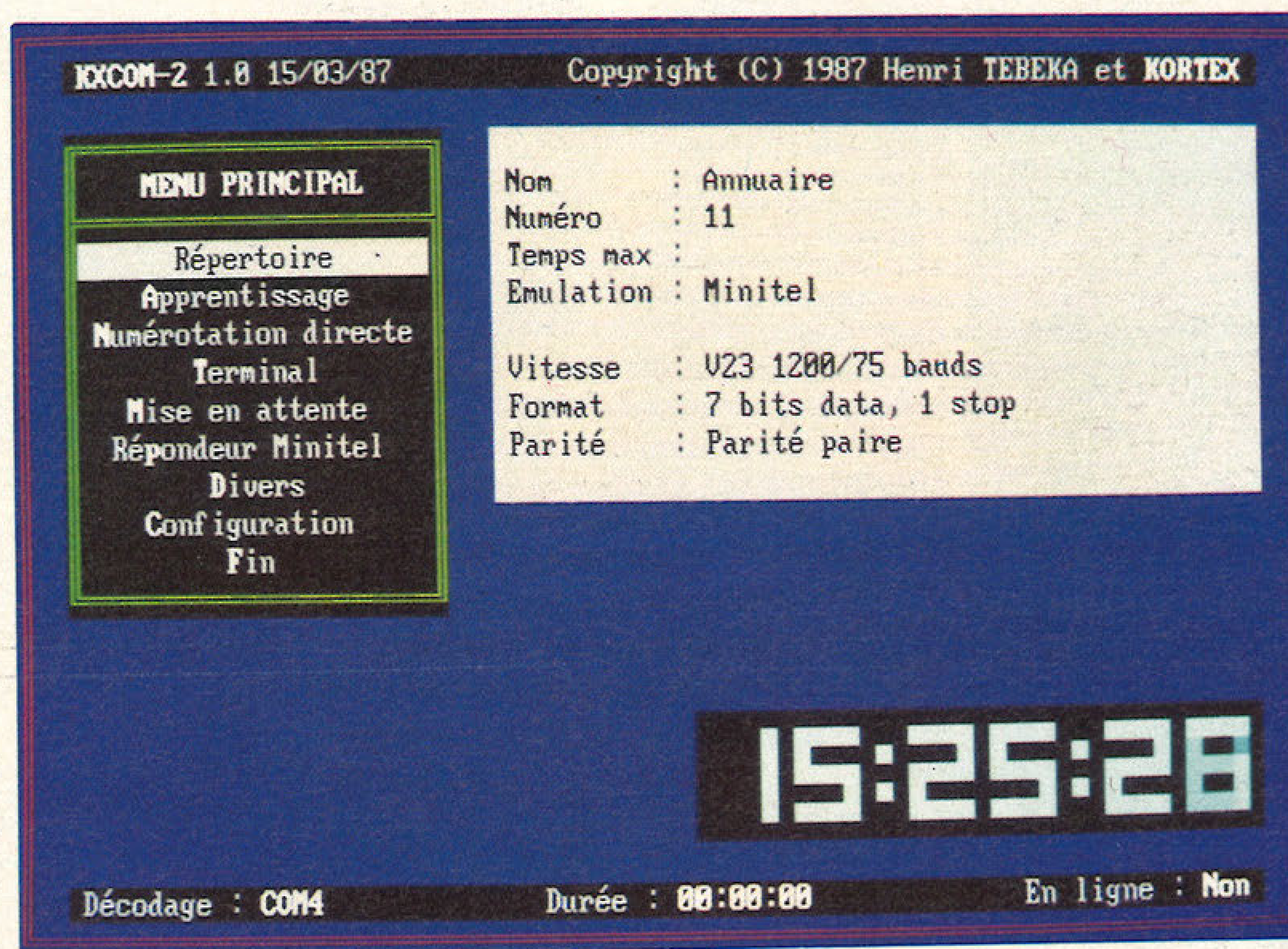
TITRES — AMS 22 — PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... + 20 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disquette. **Total à payer.** .... F
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).
Précisez votre ordinateur de jeux :
☐ **THOMSON** ☐ **ATARI 800** ☐ **AMSTRAD** ☐ **ORIC** ☐ **MSX** ☐ **C64** ☐ **SPECTRUM**

Kortex

Une carte électronique un logiciel magique.

Votre ordinateur va en être fou...



Remplaçant votre Minitel devenu inutile,

il pourra appeler l'annuaire électronique ou tout autre service du Minitel. Les informations s'afficheront sur l'écran de votre ordinateur et vous utiliserez son clavier professionnel. Il suffit pour cela d'installer la carte Kortex et de brancher sa prise téléphonique (comme un simple téléphone). Avec en plus :

- Appel automatique.
- Sauvegarde et impression des pages.
- Numérotation de séquence d'accès à des services.

Par exemple : consultation, sauvegarde et traitement des cours de la Bourse ou de votre compte en banque.

Fonctionne sur PC, XT, AT.

Il pourra échanger des fichiers par téléphone avec d'autres ordinateurs.

Toutes les informations contenues dans votre ordinateur pourront être transférées simplement et rapidement.
Par exemple :

- Un fichier comptable saisi à Marseille pourra être envoyé en quelques minutes à Strasbourg, y être traité, et renvoyé immédiatement à Marseille.
- Possibilité d'envoyer tous fichiers, textes ou programmes dans le monde entier.
- Grâce à des méthodes de contrôle très sophistiquées le logiciel KX COM vous assurera un transfert sans erreur, même si la liaison téléphonique est mauvaise.

BRK & TBK.

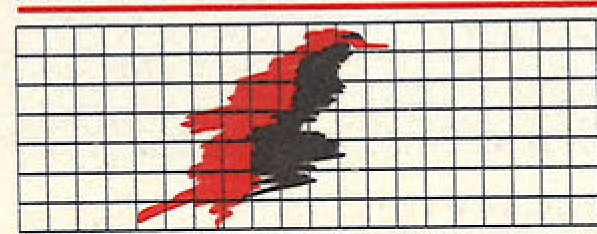
ÉDITIONS ARTAG



~~3750~~ Fht

1250 Fht

Version Amstrad



KORTEX INTERNATIONAL
71 Rue Archereau 75019 Paris
Serveur 42 00 37 44
Télex 216 067
Téléphone 40 05 04 64

Les hommes téléphonent, les ordinateurs Kortexent.

AMS 05/87

JE SOUHAITE RECEVOIR UNE DOCUMENTATION PRODUITS KORTEX

NOM ....
SOCIETE ....
FONCTION ....
ADRESSE ....
....
.... ✆ ....

SOMMAIRE
N°22
MAI 87

Notre permanence technique sur votre Minitel

Dès la parution de ce numéro d'Amstrad Magazine, tous ceux d'entre vous qui ont accès à un Minitel peuvent soumettre tous leurs problèmes à ce qui devient notre "Permanence Assistée par Minitel".
Tapez le 36.15 code "CAFEE", rubrique "Boîte aux lettres", boîte "Lecteurs".
Nos techniciens répondront sous 48 H. à vos questions : soit individuellement, soit de façon générale.

Dès le mois prochain nous vous proposerons une messagerie complète.

AMSTRAD MAGAZINE

Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
Assistante de direction : Sabine Planque.
Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Frédéric Nardeau. **Chef de rubrique :** Georges Brize.
Comité de rédaction : Eric Charton, Michel Merlet, Pierre Squelart, René-Paul Spiegel.
Fabrication. Secrétaire générale de la rédaction : Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction :** Suan Ajirent. **Maquettistes :** Jean-Jacques Galmiche, André Lévy, Marc Soria. **Photogravure :** Néomédia. **Couverture :** Delius. **Illustration :** Dominique Carrara. **Ont collaboré :** Patrick Yoann, Guillaume Ponticelli, Eric Mistelet.
Directrice de publicité : Marie-Thérèse Vergani. **Chef de publicité :** Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Françoise Fontaine.
Services administratifs. Comptabilité : Sylvie Kaminsky.
Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal :** 2e trimestre 1987.
Photocomposition : Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Imprimé par** La Haye les Mureaux. **Edité par :** Laser Magazine, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.
AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante et n'a aucun lien vis-à-vis de la société Amstrad.

Attention nous avons déménagé !

Veuillez tous noter notre nouvelle adresse : Amstrad Magazine, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 SAINT-MANDÉ. Tél. 43.98.22.22. Vous y trouverez : la régie publicitaire, les services administratifs de Laser SARL et la rédaction.

AMSTRAD MAGAZINE MODE D'EMPLOI

Attention : changement de numéro de téléphone.

La permanence téléphonique effectuée par le responsable listings a lieu au : 16.1.43.98.01.70 les lundis et vendredis matins de 10 h à 13 h et les mercredis après-midi de 15 h à 18 h exclusivement.

Pour tous problèmes d'abonnements et de commandes, il vous faut appeler notre siège administratif au : 16.1.43.98.01.71.

Enfin, nous sommes désolés de vous apprendre que nos numéros 1, 2 et 3 sont totalement épuisés. N'en commandez donc plus !

EDITO

Des "Meurtres", des "Passagers", des "Crafton" : refaites-nous en plein !

Le mois dernier, notre dossier concernait les "Simulateurs", ce mois-ci nous ouvrons nos colonnes aux jeux "sportifs". (Encore du logiciel de jeu !). A cela deux raisons. D'une part, il va y avoir du monde sur les terrains de foot, sur les courts de tennis, et les parcours de golf — pour ne citer que ces trois sports — : printemps oblige !
D'autre part l'édition de logiciels en France est en plein mouvement : ce sont Infogrames, Fil, Ere Informatique, Cobra Soft et Free Game Blot qui crééent une structure de distribution commune, Câble ; c'est Infogrames qui prend des parts du capital de Ere et d'une façon plus générale, ce sont eux tous qui se posent les questions de l'avenir : sur quel standard développer, comment affronter le marché international, quelles structures adopter ?
Alors vis-à-vis de ce bouillonnement, nous nous avons une réponse : nous aimons vraiment ce qui sort des maisons d'édition logicielles de jeux et nous voulons absolument continuer à vous faire partager nos engouements. Nos micros favoris ont eu, et ont toujours le succès que nous leur connaissons grâce aussi à la qualité des logiciels qu'on nous propose ; l'édition logicielle, même si elle pose plus de questions aujourd'hui qu'il y a deux ans est d'une qualité extraordinaire (regardons Les Passagers du Vent ou Sram II pour en être convaincus). Nous refusons de considérer avec dédain ce qui est difficile aujourd'hui, simplement parce qu'hier c'était facile.
Et puisque je vous parle facilité et logiciels, je peux vous annoncer qu'à partir de ce numéro — où nous avons un premier article présentant ce qu'est un tableur — nous nous attacherons dans tous les prochains "Amstrad Magazine" à vous aider à prendre en mains les plus grands logiciels professionnels du marché : de Multiplan à Yes you Can, en passant par Word ou Evolution. Une bonne raison de plus (s'il faut encore le dire : vous êtes déjà 240 000 lecteurs), pour nous suivre régulièrement !

Mireille Massonnet

LIVRES

La Bible du Graphisme

C'est le dernier "bouquin" de chez Micro-Application, il s'adresse à tous ceux qui veulent que leurs pages-écran soient belles, que leurs programmes soient animés et il s'appelle "La Bible du Graphisme". (Titre obligé quand on vient de chez l'éditeur de la rue Sainte-Cécile). Les fanatiques de l'image sur ordinateur y trouveront certainement leur bonheur, que ce soit sur CPC ou PCW.
Ce nouvel ouvrage fait 550 pages et coûte 199 F. TTC.



LES SOCIÉTÉS BOUGENT

Carraz Editions : un nouveau venu sur le marché des logiciels éducatifs

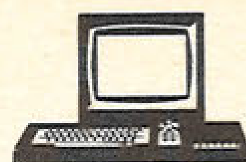
Jacqueline Carraz, ancienne responsable de la partie "logiciels éducatifs" de chez Infogrames lance sa propre maison d'édition en complet accord avec ses anciens employeurs. Infogrames rétrocède ainsi tous ses anciens titres éducatifs aux éditions Carraz qui continuent à être distribuées par Cadre.
Carraz Editions, 20 bis, rue Godefroy, 69006 Lyon.

Amstrad : les chiffres d'un pari gagné

Combien sommes-nous à utiliser un ordinateur Amstrad ? En cette période de grand rendez-vous du monde de l'informatique française dans le cadre du Sicob, nous avons tenu à faire le point avec François Quentin, chef de produits chez Amstrad France.
Le parc français de nos micros préférés se répartit donc de la façon suivante. Nous sommes en tout un peu moins de 600 000 à nous servir d'un Amstrad, dont 500 000 utilisateurs de CPC (imaginez que pour le seul mois de décembre, vous avez été précisément 48 287 à acheter un CPC !), 50 000 de PCW et 32 000 de PC. Ce dernier nombre devant évoluer très rapidement puisque le mois de mars aura vu se vendre entre 11 000 et 12 000 PC : la réussite selon François Quentin, assuré d'avoir battu les ventes d'IBM PC. Le succès également du pari d'Alan Sugar : grignoter très vite les parts du marché incontesté jusqu'à hier de "Big Blue".

Les disques durs montés à Sèvres

Confirmant ce que laissait présager la situation anglaise (voir Amstrad Magazine n° 17), dès l'introduction des PC HD — les machines à disque dur — le 15 février dernier, celles-ci font face à une demande importante : il s'en est déjà vendu environ 4 000. C'est en prévision de cette demande importante et pour pouvoir s'adapter avec la plus grande souplesse possible aux impératifs du marché, qu'une chaîne de montage des disques durs est actuellement en train de s'installer à Sèvres. (Evidemment, dès l'instant où elle sera "opérationnelle", nous vous emmènerons, le temps d'un reportage dans les colonnes de ce magazine, voir comment s'assemblent les différents composants de ce micro).
Cette production française permettra certainement une meilleure adéquation avec la situation du marché français. En effet, non seulement les utilisateurs professionnels — mais individuels — achètent en nombre le PC 1512 ; mais en plus, l'autre pari d'Amstrad France qui était d'atteindre les "Grands Comptes" est gagné : Paribas,



Hœschst, Dassault, la RATP, les PTT et certains ministères comme l'Education Nationale, l'Agriculture, les Armées, la Culture et la Santé — pour n'en citer que quelques-uns — ont déjà fait leurs commandes au constructeur de Sèvres.

S'il faut conclure quoi que ce soit sur l'ensemble de ces nouvelles, c'est que le monde des Amstradistes a encore de très beaux jours devant lui, ceci contrairement aux prédictions de certains mauvais augures, vous ne croyez pas ?

Tasword 6128 avec un CPC 6128 AZERTY

Sémaphore Logiciels, maison d'édition suisse que nous aimons tous bien, notamment pour son fameux Tasword, nous aide en nous envoyant un petit programme qu'il suffit de taper, pour pouvoir se servir correctement de son logiciel de traitement de texte version 6128 avec les nouveaux micros à clavier AZERTY. (Vous savez en effet que les nouveaux claviers, s'ils sont — à nous autres Français — nettement plus adaptés demandent parfois certaines adaptations des logiciels). Après avoir tapé le listing ci-après, vous n'aurez plus de problèmes avec Tasword 6128.

Comment transformer votre Tasword 6128 qwerty en Tqszrd pardon en Tasword azerty :

1. tapez soigneusement le programme, sauvez-le sur une disquette ;
2. placez une copie de l'original (pas l'original, il n'y a pas de programme pour revenir au clavier qwerty...) de Tasword 6128 dans le lecteur ;
3. exécutez RUN (ENTER), une fois le programme terminé, votre Tasword fonctionnera sans difficulté sur le 6128 azerty.

Si cela ne marche pas, vous avez probablement utilisé une copie d'une version déjà modifiée (configurée) de Tasword. Essayez à nouveau avec une première copie de l'original. Ceux qui ne possèdent pas d'original (mmm...) peuvent contacter Sémaphore Logiciels pour enregistrer leur programme (immunité garantie !).

Les commandes sont modifiées, vous retrouverez sans peine les touches accentuées, les circonflexes et les trémas devront, comme auparavant, émaner du pavé numérique. Voici les modifications que vous pouvez entrer dans le manuel, ceux qui voudraient modifier les pages d'aide peuvent le faire comme expliqué dans le manuel (ceux qui ne l'ont pas peuvent se le procurer pour une somme modique en écrivant à la société suisse, en joignant une enveloppe auto-adressée avec coupon-réponse).

Défilement de la page d'aide vers le haut : CTRL >
Défilement de la page d'aide vers le bas : CTRL <
Défilement du texte vers le haut : CTRL :
Défilement du texte vers le bas : CTRL =
Mise en majuscules : CTRL ,
Mise en minuscules : CTRL ;
Récupération de la dernière ligne effacée : CTRL ^

Attention : les caractères accentués prennent leur définition de ceux précédemment définis sur le pavé numérique, il ne faut donc pas modifier les codes de celui-ci.

Sémaphore Logiciel, CH-1283 La Plaine – Suisse.

```
10 MEMORY &18FF                       [158]
20 LOAD"semcode1.bin",&1900           [1862]
30 LOAD"semcode2.bin",&5000           [2468]
40 READ a,b                           [544]
50 IF a<0 GOTO 80                     [829]
60 POKE a,b                           [253]
70 GOTO 40                            [378]
80 SAVE"semcode1.bin",b,&1900,&370 [2266]
0
90 SAVE"semcode2.bin",b,&5000,&3ED [2158]
0
100 DATA 6675, 0                      [351]
110 DATA 8452, 32                     [225]
120 DATA 8453, 5                      [223]
130 DATA 9425, 95                     [295]
140 DATA 9511, 220                    [233]
150 DATA 9512, 65                     [73]
160 DATA 9513, 221                    [266]
170 DATA 9514, 41                     [289]
180 DATA 9515, 216                    [300]
190 DATA 9516, 33                     [285]
200 DATA 9517, 219                    [65]
210 DATA 9518, 32                     [394]
220 DATA 9519, 217                    [363]
230 DATA 9520, 28                     [78]
240 DATA 9523, 29                     [229]
250 DATA 9525, 31                     [295]
260 DATA 9527, 30                     [276]
270 DATA 9553, 39                     [287]
280 DATA 9555, 38                     [237]
290 DATA 9562, 27                     [303]
300 DATA 9563, 17                     [301]
310 DATA 9564, 29                     [238]
320 DATA 9565, 19                     [244]
330 DATA 9566, 0                      [221]
340 DATA 9567, 181                    [401]
350 DATA 9568, 68                     [452]
360 DATA 9569, 188                    [549]
370 DATA 9570, 79                     [223]
380 DATA 9571, 127                    [423]
390 DATA 9572, 24                     [290]
400 DATA 9573, 255                    [77]
410 DATA 9574, 16                     [290]
420 DATA 9575, 212                    [241]
430 DATA 9576, 15                     [399]
440 DATA 9577, 213                    [399]
450 DATA 9578, 13                     [249]
460 DATA 9579, 214                    [294]
470 DATA 9580, 14                     [474]
480 DATA 9581, 215                    [522]
490 DATA 9582, 5                      [379]
500 DATA 9583, 216                    [553]
```

```
510 DATA 9584, 20                [436]
520 DATA 9585, 217               [328]
530 DATA 9586, 12                [246]
540 DATA 9587, 218               [354]
550 DATA 9588, 4                 [81]
560 DATA 9589, 219               [385]
570 DATA 9590, 10                [462]
580 DATA 9591, 220               [486]
590 DATA 9592, 11                [445]
600 DATA 9593, 221               [523]
610 DATA 9594, 3                 [397]
620 DATA 9595, 222               [547]
630 DATA 9596, 7                 [401]
640 DATA 9597, 223               [326]
650 DATA 9598, 6                 [215]
660 DATA 9599, 179               [354]
670 DATA 9600, 16                [61]
680 DATA 9601, 199               [287]
690 DATA 9602, 66                [243]
700 DATA 9603, 227               [56]
710 DATA 9604, 9                 [189]
720 DATA 9605, 95                [78]
730 DATA 9606, 24                [69]
740 DATA 15897,255               [691]
750 DATA 16027,251               [683]
760 DATA 17225,243               [464]
770 DATA 17226,231               [316]
780 DATA 17229,231               [510]
790 DATA 17230,243               [598]
800 DATA 17233,207               [511]
810 DATA 17234,231               [444]
820 DATA 17237,231               [741]
830 DATA 17238,207               [530]
840 DATA 32425,94                [532]
850 DATA 32605,53                [632]
860 DATA 32624,61                [703]
870 DATA 33568,44                [258]
880 DATA 33583,59                [247]
890 DATA -1,-1                   [418]
```


Borland lance une nouvelle politique "Grands Comptes"

"Développer une politique de l'individu au sein de l'entreprise", c'est ainsi qu'Alain Blancquart, directeur européen de Borland International, définit sa nouvelle stratégie visant les utilisateurs travaillant dans les "Grands Comptes".
(Mais d'abord, pour vous situer les choses, faut-il vous dire qu'un grand compte pour Borland, est une entreprise qui se positionne parmi les cents plus grosses du marché français, ou encore qui utilise au moins deux cent cinquante micros).
Ceci dit, ce qui se dégage de cette philosophie orientée vers les utilisateurs est assez simple : dans un premier temps l'entreprise Borland négocie directement avec le "Grand Compte" l'usage qui va être fait de son logiciel. Les négociations portent plus sur la population de l'entreprise que sur l'identité des machines. Au terme des négociations une licence est signée pour chaque produit. Exemple : la licence pour Reflex coûte actuellement 795 000 F.
Le second temps est encore plus simple : quelle que soit l'identité professionnelle du salarié de l'entreprise "sous licence" (depuis le responsable informatique jusqu'à la secrétaire si elle le souhaite), c'est l'utilisateur qui commande directement à Borland, ou auprès de certains revendeurs le logiciel dont il a besoin. Je reprends le même exemple : Reflex, le manuel plus la disquette, coûte ainsi 120 F à l'utilisateur. Joli, n'est-ce pas ? Avec ce genre de prix, Alain Blancquart peut effectivement penser éviter le piratage !
Il faut encore vous dire qu'environ 30 % du prix de la licence concerne la maintenance soit : l'envoi du catalogue Borland, les mises à jour des logiciels et la mise à disposition pour tous les utilisateurs — et non pas seulement pour le chef du département informatique ! — d'une "Hot Line", avec des techniciens en permanence là pour répondre à toutes les questions.

Crafton et Xunk au Japon

Ere Informatique se lance sur les marchés extra-européens, avec dans un premier temps son produit phare "Crafton et Xunk". C'est la firme japonaise Seika — Romox qui vient la première d'acquérir le droit — l'honneur — de traduire Crafton et son compagnon en nipon (et en cartouches et disquettes sur MSX 1 et MSX 2). Nous attendons avec impatience de connaître leurs noms au pays du soleil levant !

La Commande Electronique entre au second marché de la Bourse de Paris

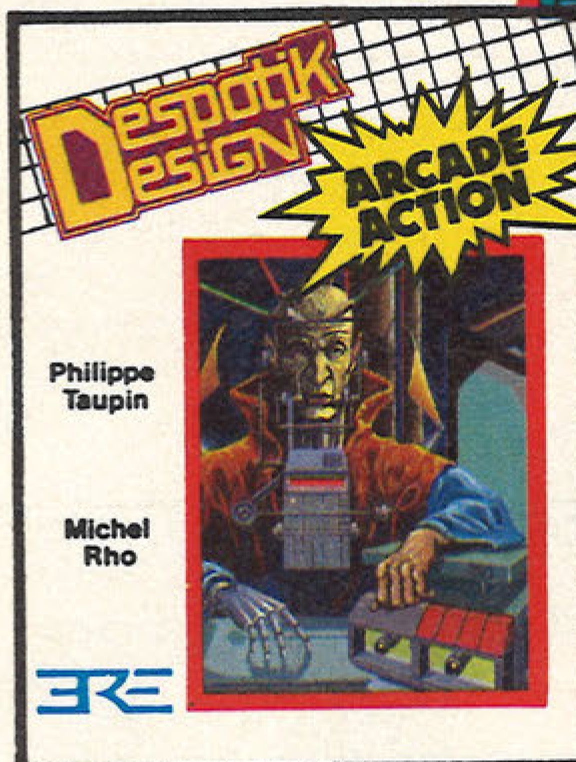
Vous êtes un utilisateur fervent de dBase ou de Framework et vous avez toujours été satisfait du logiciel dont vous vous servez et du service que vous offrait La Commande Electronique : vous pouvez désormais participer financièrement au développement de cette entreprise. Depuis le 9 avril 1987, cette société est en effet côtée en bourse, et plus précisémment au second marché de la bourse de Paris. 105 000 actions représentant 10 % du capital de la société sont offertes au public au prix d'offre minimum de 410 F par titre. Avec un chiffre d'affaires de 205 MF en 1986, soit une augmentation de 67 % et des logiciels aussi universels que dBase III Plus et Framework II (déjà vendus rien qu'en France à plus de 70 000 exemplaires) on peut penser qu'en devenant actionnaire de La Commande Electronique, on "risque" de réaliser une très bonne affaire : à vous de juger !

SENS ACTIONS FORTES

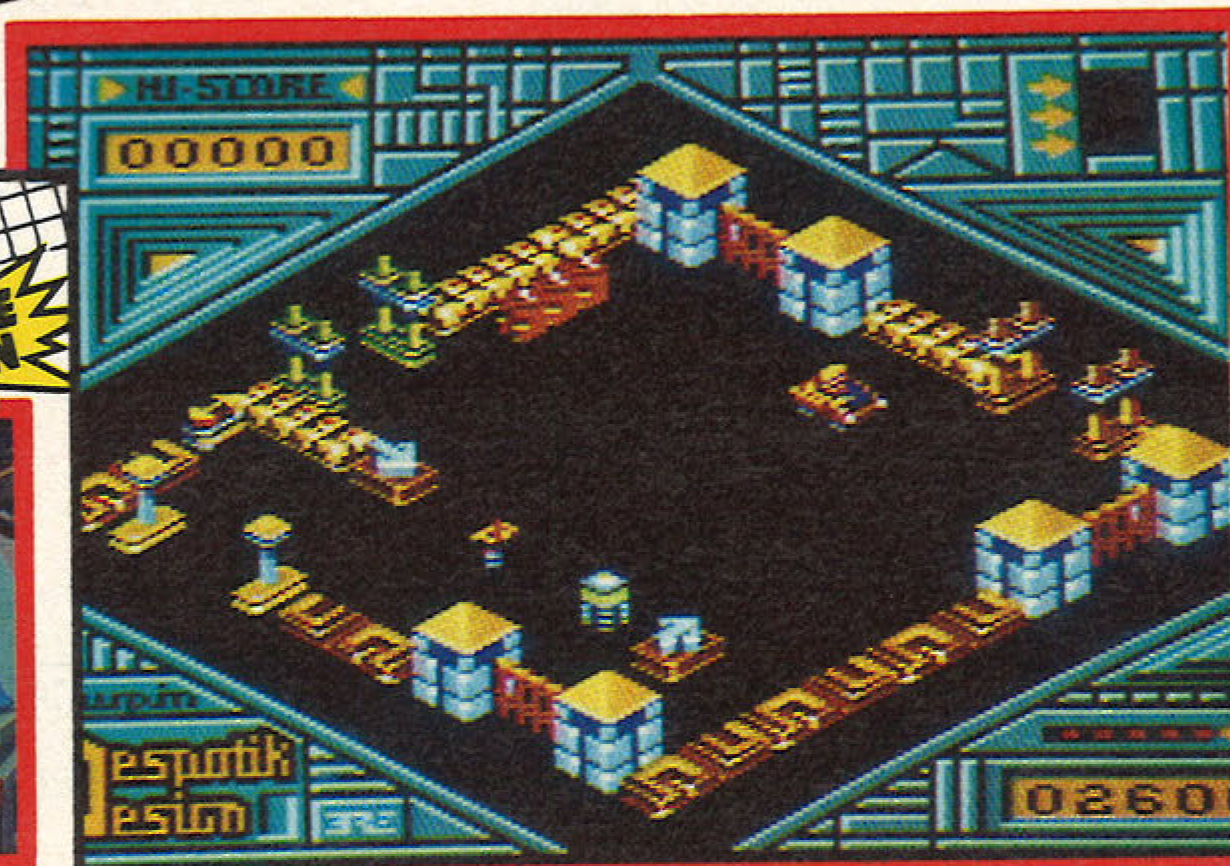
Despotik Design

Installé au centre du monde, là où naissent les racines de la vie, un aventurier sans scrupules, entouré de ses sbires robotisés, a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres maléfiques, soumis aux volontés du pirate. La Terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes.
Un exceptionnel jeu d'arcade, d'aventure et de stratégie en 3D dont l'originalité, la qualité graphique et la richesse de scénario vous cloueront à votre joystick (ou votre clavier) pour de longues nuits passionnées.

PHILIPPE TAUPIN
MICHEL RHO



AMSTRAD CASSETTE ou DISQUETTE



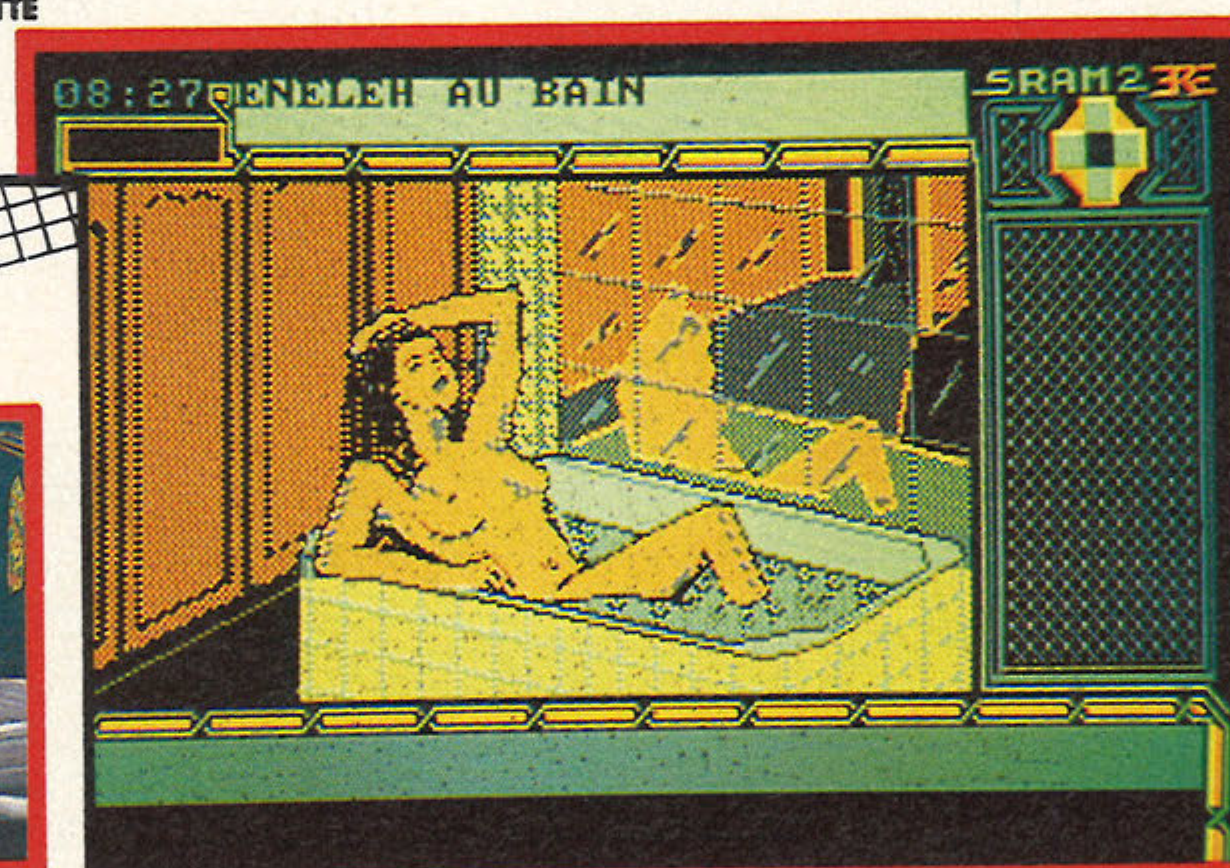
SRAM 2

SRAM 2 ou la revanche de CINOMEH. A peine remis sur le trône, le roi EGRES IV s'est changé en redoutable tyran qu'il vous faut démasquer. Humour, intelligence et temps réel font de SRAM 2 un superbe jeu d'aventure à la réalisation graphique et technique extrêmement soignée.

SERGE ET LUDOVIC HAUDUC
JACQUES HEMONIC



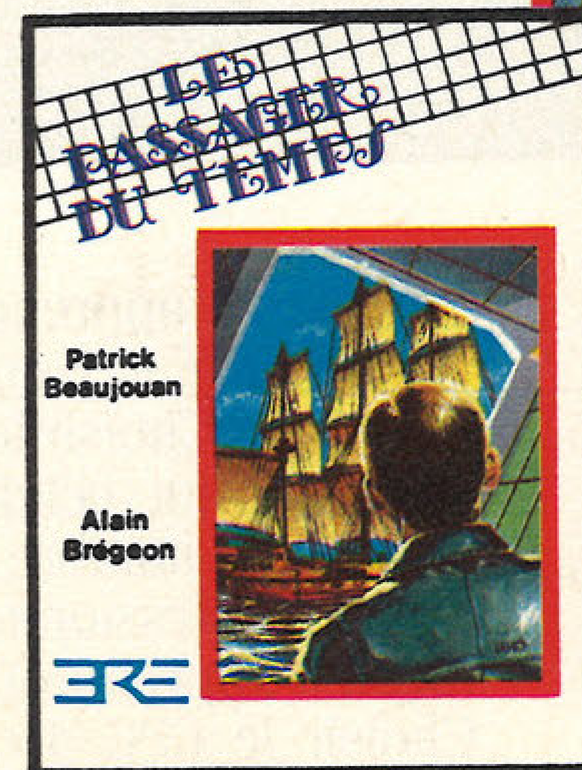
AMSTRAD DISQUETTE



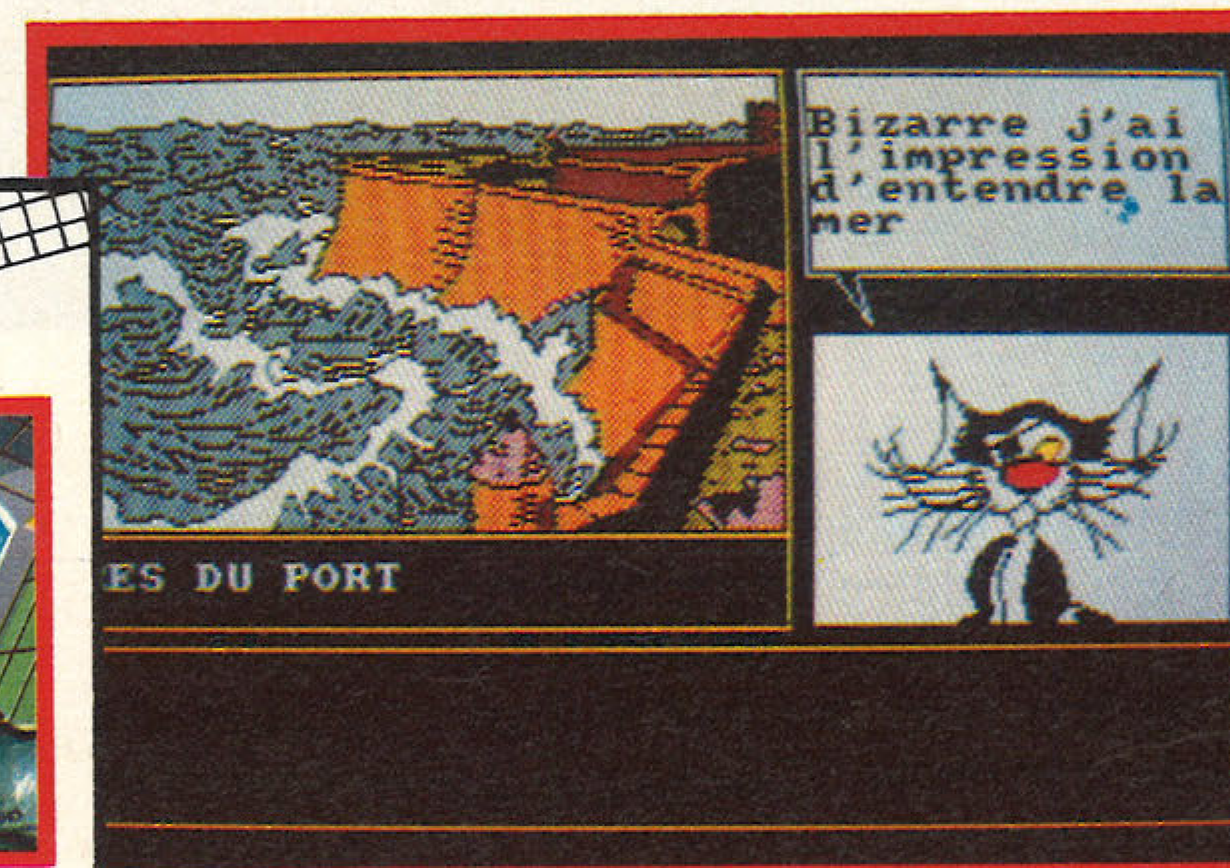
LE PASSAGER DU TEMPS

Votre oncle l'inventeur a disparu. Dans sa villa qui pullule de surprises, vous trouvez, entre autres, une machine étrange qui lance un véritable défi à votre raison. Lorsqu'enfin vous maîtrisez cet appareil, l'aventure ne fait que commencer.
Le Passager Du Temps est un jeu d'aventure d'une richesse extraordinaire. L'iconographie, superbe en elle-même, est de surcroît animée par l'humour sarcastique d'un chat hilarant qui ne vous lâche pas d'une semelle. Les 90 écrans graphiques, les puissantes facilités d'édition (ordres préprogrammés, répétition de mots) et les deux niveaux d'aide vous entraîneront passionnément au bout de l'aventure.

PATRICK BEAUJOUAN
ALAIN BREGEON



AMSTRAD DISQUETTE



ERE INFORMATIQUE

RC B 327 327 839

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45.21.01.49
Télex EREINFO 261041F

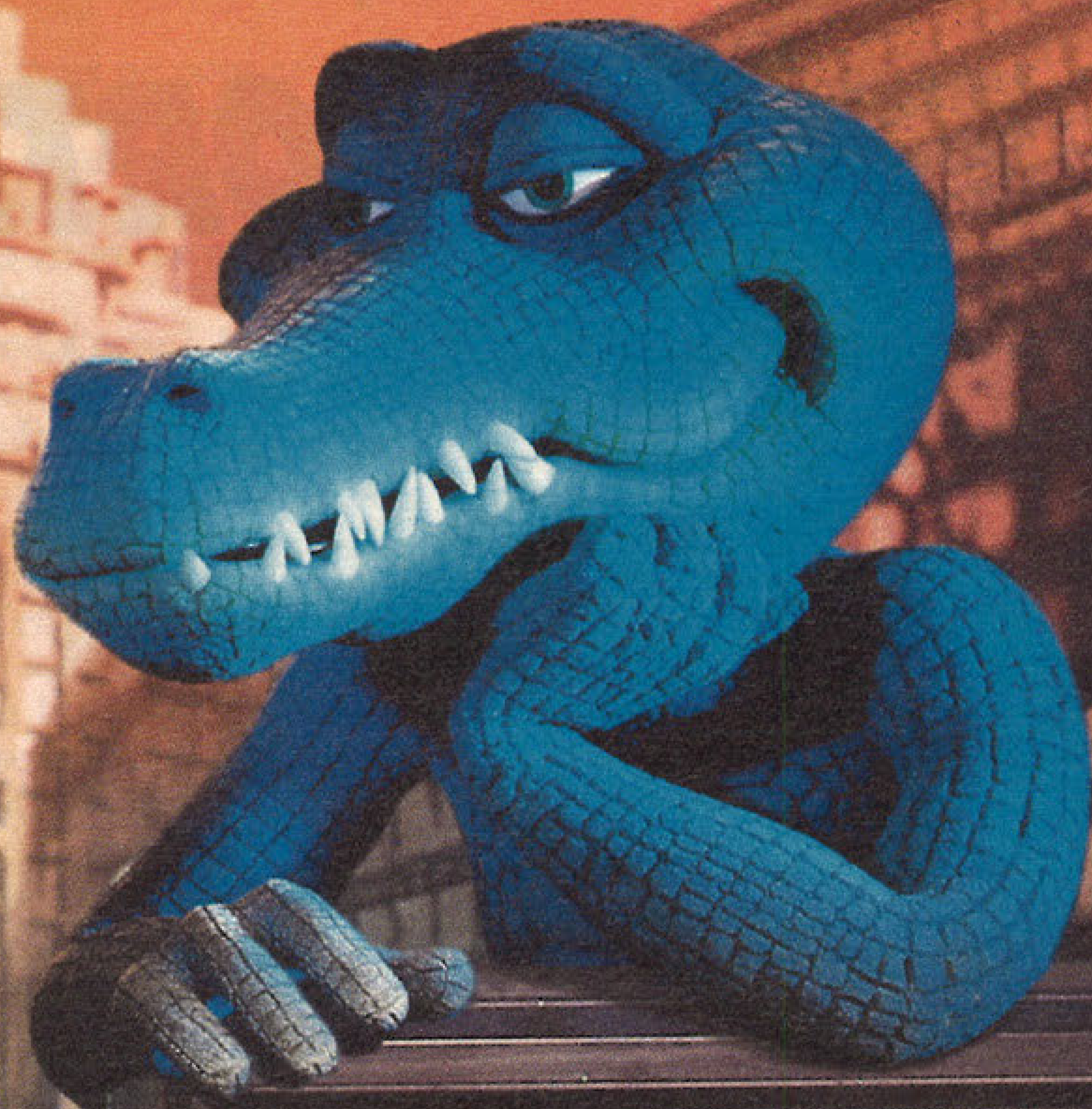
TOUJOURS UNE ÈRE D'AVANCE

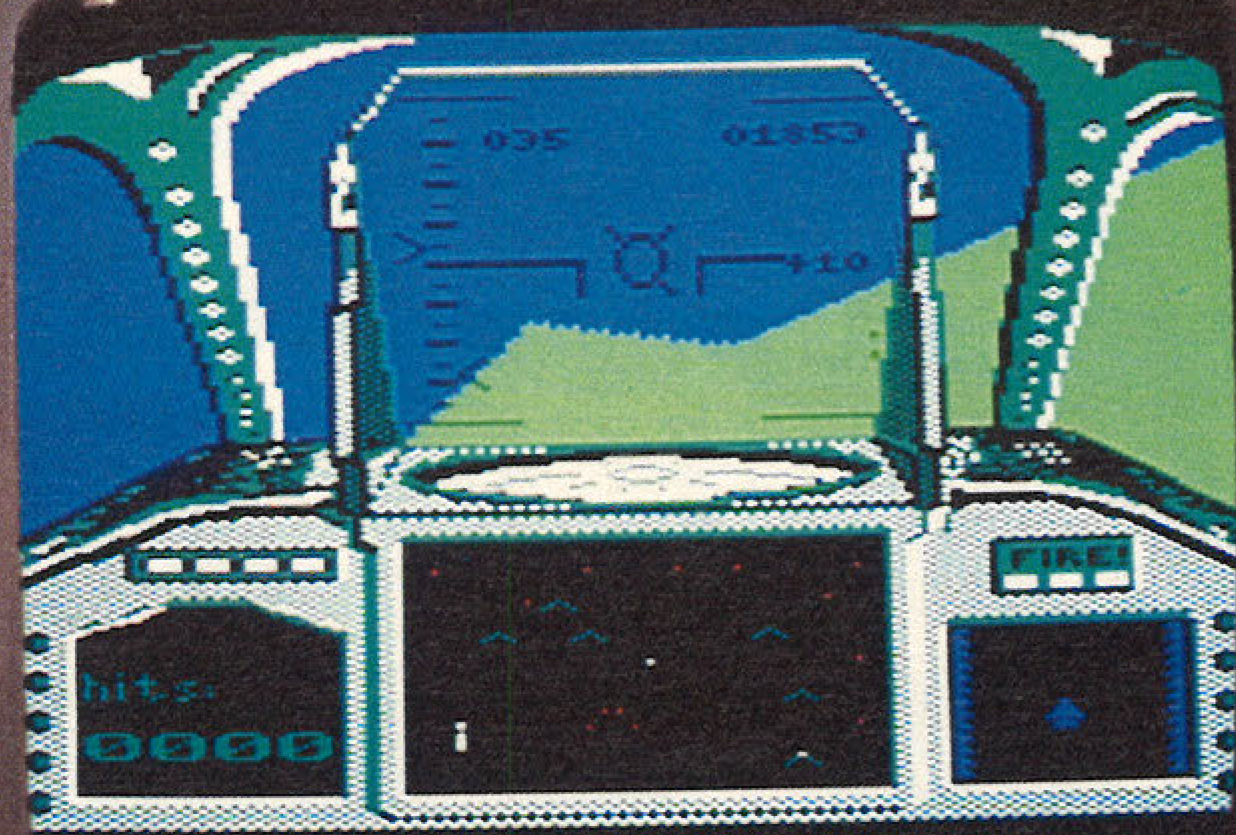
IL ETAIT UNE



Votre avenir, c'est un monde de machines merveilleuses: machines à travailler, machines à voyager, à détecter de nouvelles ressources, à conquérir de nouveaux espaces.
Toutes pilotées par des ordinateurs, eux-mêmes commandés par... vous ! L'avenir, ça se prépare sérieusement. Dès aujourd'hui. L'amstrad CPC 464 est fait pour ça.
Pour vous faciliter l'apprentissage des connaissances essentielles: mathématiques, géographie, sciences, langues...
Pour vous apprendre à maîtriser l'outil de l'avenir, l'ordinateur, et à en faire un outil de création: dessin, musique... Choisir le CPC 464, c'est choisir le standard d'aujourd'hui: celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre).
Choisir le CPC 464 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.
2990F avec son écran couleur: le futur est vraiment à la portée de tous.

FOIS LE FUTUR







Mendes-France, M.C. R.C. Paris B 302 493 630.

CPC 464 Écran Couleur et Nouveau Clavier AZERTY 2990F

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer une documentation sur le CPC 464

Nom ______________________

Adresse ______________________

Code Postal ________ Ville ____________

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

AMS 05/87

DES RENCONTRES EXPRESS LEGERES OU EXTRA FORTES JOUR ET NUIT...

36 15
TAPEZ

Café



NUIT ET JOUR...

MADISON - 43.98.22.22

Les éditeurs français sont câblés

Hin, hin, hin : vous ne pouvez pas savoir comme ce titre est drôle. En plus, je suis sûre que personne d'autre que moi ne le fera, je me sens vraiment originale, super quoi…
Bon : l'actu, coco, l'actu ! Alors voilà et attention les yeux, elle est de taille. Fil, Infogrames, Ere Informatique, Cobra Soft et Free Game Blot ont réuni leurs différentes structures de distribution pour n'en faire qu'une seule — et ce sera celle-là — CABLE ! D'où le mauvais jeu de mots, excusez-moi, à la fin d'une semaine de Sicob : on est très fatigué. (Ce qui me fait penser de vous dire que le mois prochain nous aurons fait le tour du Sicob pour vous).
Câble, c'est en fait les deux distributions de Fil et de Cadre qui se fondent en une seule. Fil a racheté des parts du capital de Cadre, qui a cédé le reste à Infogrames : l'ancienne structure a ainsi pu être dissoute et le capital de la nouvelle repartagé de la façon suivante : environ 65 % des parts à Fil, 30 % à Infogrames et le reste aux dirigeants. Vous trouvez ça compliqué ? Allons donc !
En tous les cas ce qui est important pour vous de savoir est que cette nouvelle force va représenter exclusivement plus des deux tiers du logiciel grand public français (que Loriciels par exem-



ple ne devrait pas se sentir très à l'aise aujourd'hui et c'est dommage), qu'elle prévoie d'envoyer une vingtaine de personnes pour la vente "sur le terrain", ce qui ne s'était jamais vu jusqu'à présent, et qu'évidemment tous ses parrains veulent gagner encore plus d'argent ! Normal. Cela devrait donc les motiver à trouver des tas d'innovations en matière de vente pour vous permettre où que vous vous trouviez, de dénicher le jeu de vos rêves, sans que cette quête ne revête un caractère trop aventureux. Si vous voyez ce que je veux dire. Cela devrait aussi bien sûr permettre aux produits français de se tenir correctement à l'étranger. Et hop, cocorico ! Ceux d'entre vous qui lisent régulièrement cette rubrique "News" ont dû lire le mois dernier la déclaration de François Robineau, PDG de Fil, "fanatique d'un rapprochement franco-français" : il a tenu parole. Où s'arrêtera-t-il ? A bientôt pour de nouvelles aventures…

AGENDA

Pro/Search : premier salon du recrutement informatique en France

Pro/Search, littéralement "Recherche du professionnel" est le premier salon de recrutement organisé en France. Et comme par hasard, c'est du recrutement des informaticiens qu'il s'agira les 22 et 23 mai prochains à Paris, dans l'enceinte de l'hôtel Nikko. Ce genre de salons, bien connus Outre-Manche et surtout Outre-Atlantique sous le noms de "Job Fair", met en contact les sociétés à la recherche de personnel et les individus à la recherche d'emplois, ou simplement désireux de changer d'expérience. (Le 24 mai les responsables du personnel constateront probablement une hausse bizarre des maux de tête, de dents, des grand-mères à enterrer, etc. !) Vingt et uns salons de ce type se sont déjà tenus en Europe avec

LES BONNES AFFAIRES

Les lauréats d'Amstrad

Amstrad International distribue en exclusivité sur son catalogue un certain nombre de logiciels, tant professionnels que ludiques, tous dédiés au PC 1512, tous à des prix très "Amstrad" ! Parmi les "pros" : Wordstar, Supercalc 3, Reflex, Sidekick, Compta LPC, Gestion LPC, Comptabilité Saari et Facturation Saari. Parmi les jeux : Winter Games, Summer Games II (voir nos tests dans notre dossier jeux de sport), Pitstop II, Alex Higgins Snooker, Mean 18 Golf et Cyrus II Chess. Vu les prix pratiqués, nous ne vous donnerons qu'un seul conseil : recherchez le label "Amstrad" vous y gagnerez beaucoup.

Cameron, woui, woui

Vous connaissez tous la fameuse société DK'Tronics, célèbre pour ses extensions et périphériques pour Amstrad. Non ? Qu'à cela ne tienne, voici en quelques lignes toute la gamme DK.

— Le stylo optique, en cassette ou disquette pour le CPC 464 uniquement, ou en Rom (cartouche) pour les 464 et 6128, qui comprend un logiciel graphique très puissant.

— Le synthétiseur vocal doublé d'un amplificateur stéréo puissant, qui apporte une extraordinaire qualité au haut-parleur interne du CPC, et est fourni avec un utilitaire de transcription phonétique d'une chaîne de caractères, livré en cassette, disquette ou Rom.

— Les différentes extensions mémoire pour toute la gamme CPC et PCW : les 64 Ko pour 464 et 664, qui les transforment en 6128, mémoire bien entendu accompagné d'un logiciel d'exploitation qui permet d'utiliser le CP/M Plus ; la mémoire de 256 Ko, compatible 464, 664 et 6128, qui monte la totalité de la mémoire à 320 ko. Plus bien sûr celle de 256 Ko pour le PCW 8526, qui le transforme en un véritable 8512.

— Le disque dur Silicone de 256 Ko, beaucoup plus rapide que les lecteurs de disquettes habituels et de capacité plus importante. Il peut être utilisé comme un second ou un troisième lecteur et répond à toutes les commandes habituelles des drives Amstrad (chargement, sauvegarde, catalogue, ouverture/fermeture de fichiers, etc.). Le même, mais en version 64 Ko.

— Le Dart Scanner, qui, branché sur la DMP 2000, permet de digitaliser n'importe quel document ; livré avec un logiciel graphique pour perfectionner les images.

— Le "real time clock module" (horloge en temps réel pour les PCW 8526/8512.

— L'interface joystick et contrôleur de son pour les PCW.

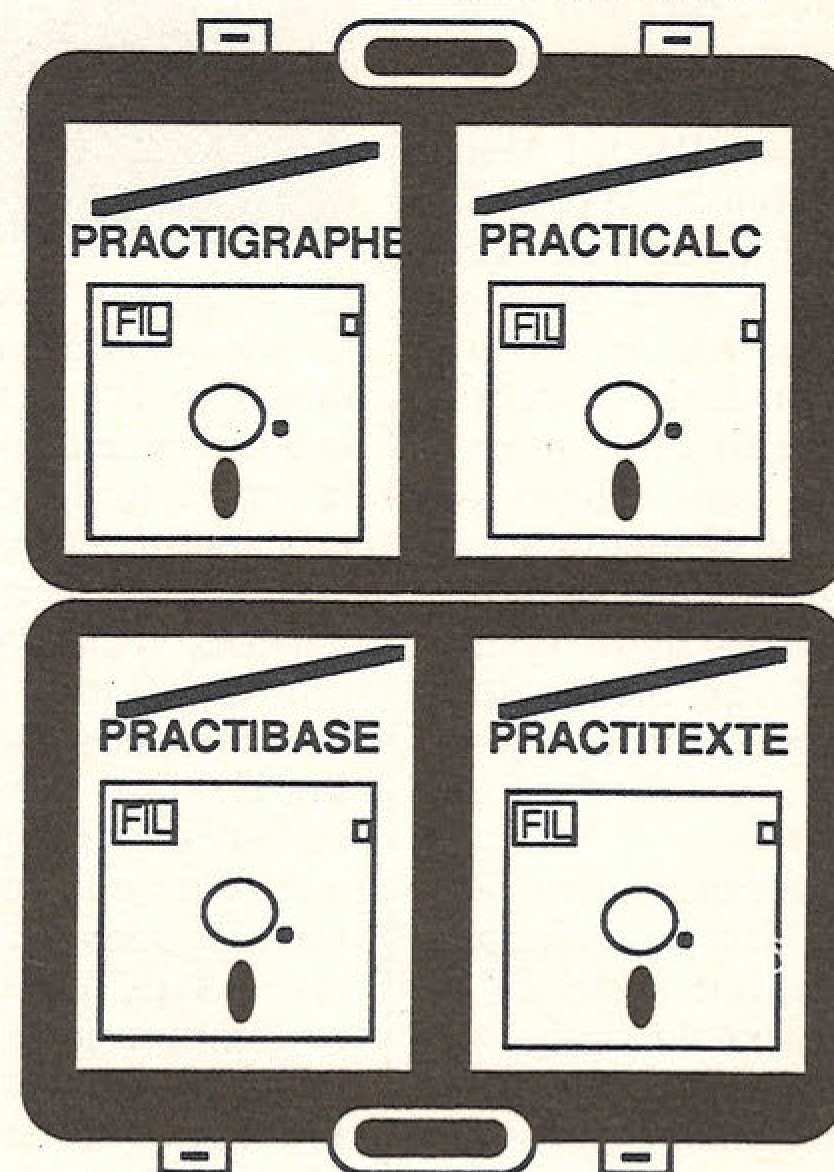
— Une seconde interface joystick, programmable, celle-là.

Jusqu'à présent, pour trouver ces produits DK'Tronics, il fallait faire des pieds et des mains : ils étaient distribués par un peu tout le monde et n'importe qui, à des prix variant, parfois beaucoup, d'un revendeur à l'autre. Bref, c'était l'anarchie... Mais maintenant, grâce à la jeune et dynamique société Cameron, finis les tracas ! En effet, lors de la dernière Amstrad Expo (novembre 86), Cameron a signé un accord de distribution exclusive avec DK'Tronics. De fait, le calme est revenu sur l'univers de la distribution de hardware DK en France, nous ne pouvons que nous en réjouir.

Vous désirez plus de renseignements ? Pas de problème, il vous suffit d'écrire à :
Cameron, 170, Quai de Jemmapes, 75010 Paris.

Fil : vers le Prix Objectif du Logiciel

Nous vous l'annoncions le mois dernier et bien désormais c'est chose faite : la fameuse Malette Practide Fil passe dès le 1er mai au prix défiant toute concurrence de 999 F. TTC. France Image Logiciels vous vend — vous offre presque — ainsi un traitement de textes, une base de données, un tableur et un grapheur au prix chacun de 250 F. Qui dit mieux ?



EN DIRECT DES CLUBS

Pour les "fans" de Turbo-Pascal

Pour les passionnés du langage Turbo-Pascal, et pour ceux qui veulent le devenir, la formule club permet de bénéficier de l'expérience acquise par certains et de faire partager aux autres le résultat de leurs travaux. Nous donnons donc aujourd'hui les coordonnées d'un club américain :
Turbo-six, 3101 Mitchell, Waco, TX 76708 U.S.A..

Mise à part la barrière de la langue, ne paniquez pas pour vos commandes de disquettes, il suffit de leur envoyer votre lettre de commande, la plus courte possible, en indiquant le numéro de votre carte VISA avec sa date de validité et c'est tout. Vous recevrez environ quinze jours après par la poste votre colis, qui en principe ne passe pas par le service des douanes.

La collection comprend à ce jour trente-cinq disquettes pour IBM-PC ou compatibles, au prix de sept dollars cinquante pièce, plus au départ un droit d'inscription de trente-deux dollars (soit environ 46 F par disquette et 192 F d'inscription). Les titres sont répartis en neuf rubriques, plus les mises à jour. Chaque disquette peut contenir les fichiers sources des programmes proposés, dont l'utilisation non commerciale est autorisée, ou des programmes compilés, prêts à être utilisés et dont il est possible d'acquérir la source auprès de l'auteur pour une somme en général modique (de l'ordre de 30 dollars).

Les rubriques proposées numérotées de 0 à 9 sont les suivantes : 0. Mise à jour, 1. Programmes faisant référence au système, 2. Programmes d'applications et utilitaires, 3. Programmes personnels ou pour la maison, 4. Applications commerciales, 5. Communication, 6. Jeux, 7. Applications spéciales, 8. Sciences et Ingénieurs, 9. Graphiques. Il existe également une présentation de livres, de logiciels commerciaux, et des disquettes de démonstrations de ces logiciels.

dk'tronics

les complices de vos Amstrad

CPC

extension 256 K

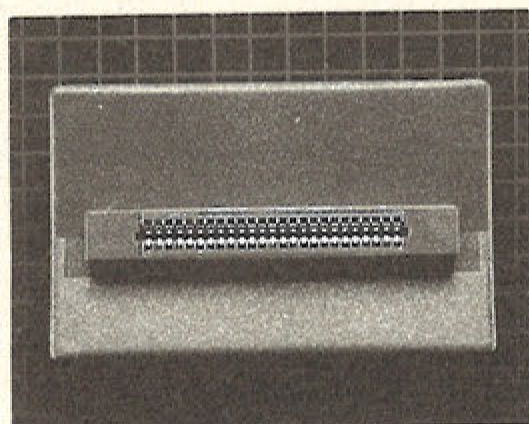


Version RAM : augmente de 256 K la capacité mémoire de votre CPC
version silicon disk : permet le travail sur fichiers comme sur un disque normal mais avec un temps d'accès hyper-rapide

extension 256 K RAM :
☐pour CPC 464-664 .... 999 F
☐pour CPC 6128 .... 999 F

extension 256 K silicon disc :
☐pour CPC 464-664 .... 999 F
☐pour CPC 6128 .... 999 F

Extension 64 K



Avec cette extension votre CPC 464 (ou 664) pourra, lui aussi, faire tourner DBASE II, multiplan ou simplement vous permettre d'être moins "à l'étroit" pour vos propres programmes

Extension 64 K :
☐extension 64 K .... 499 F

Synthétiseur vocal

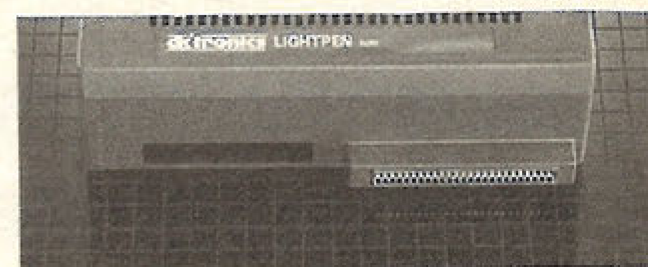


Grâce à ce synthétiseur votre Amstrad va enfin pouvoir s'exprimer. Très simple à programmer il donnera un "plus" de qualité à vos programmes. Son origine anglaise lui vaut de conserver cet accent même lorsqu'il parle en français. Livré avec haut-parleur.

synthétiseur vocal (avec logiciel en ROM) :
☐pour CPC 6128 .... 499 F
☐pour CPC 464-664 .... 499 F

synthétiseur vocal (avec logiciel en cassette) :
☐pour CPC 464-664 .... 449 F

Crayon optique



Exploitez pleinement et facilement les capacités graphiques de votre Amstrad. Avec ce crayon vous dessinerez encore plus facilement que sur du papier grâce à de nombreuses fonctions (cercle, ligne, carré, trait fin, gras, aérographe...). Vous pourrez même signer vos chefs d'œuvre !

crayon optique (avec logiciel en ROM) :
☐pour CPC 464 664 .... 299 F
☐pour CPC 6128 .... 299 F

crayon optique (avec logiciel sur cassette) :
☐pour CPC 464 664 .... 269 F

PCW

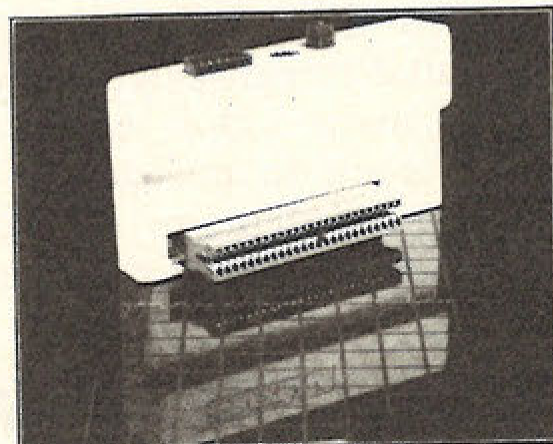
extension 256 K RAM



Que ce soit en traitement de texte, gestion de fichier ou tout autre application cette extension mémoire vous permettra d'être plus "à l'aise" et vous évitera d'incessants accès disque.

extension 256 K :
☐pour PCW 8256 .... 399 F

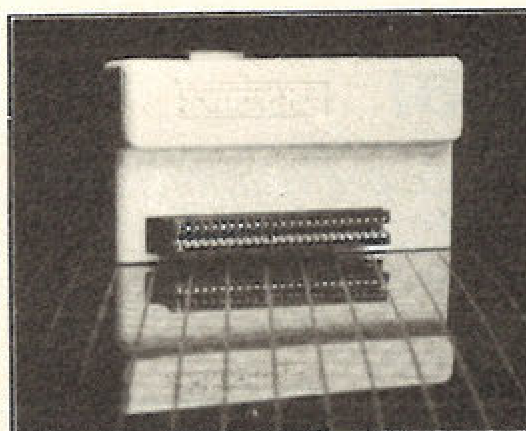
Interface manette + synthétiseur



Interface joystick + contrôleur de son :
En plus de la possibilité de brancher un joystick, vous avez la possibilité de créer des sons ou de la musique sur 3 canaux et 8 octaves. De plus un port entrée/sortie vous permet le contrôle d'appareils externes.

Interface manette + synthétiseur :
☐pour PCW .... 499 F

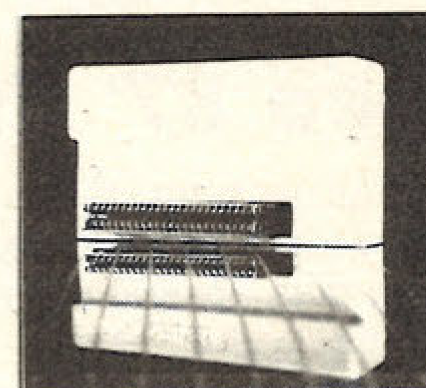
Interface manette



Enfin vous allez pouvoir jouer sans "tricoter" avec vos doigts sur le clavier. Vous pourrez également utiliser le joystick dans votre propres programmes que ce soit en basic ou sous CP/M.

Interface manette :
☐interface joystick PCW .... 399 F
☐interface joystick + joystick magnum .... 449 F

extension horloge



Cette extension va vous permettre d'avoir en permanence non seulement l'heure à la seconde près mais également le jour de la semaine et la date du jour. De plus un système d'alarme programmable vous évitera de rater l'heure de l'apéritif ou du film à la T.V. Grâce à des piles (non fournies) cette extension restera active même lorsque vous aurez arrêté votre PCW et gardera en mémoire les instructions que vous aurez programmées dans ses 50 bytes de RAM non volatile.

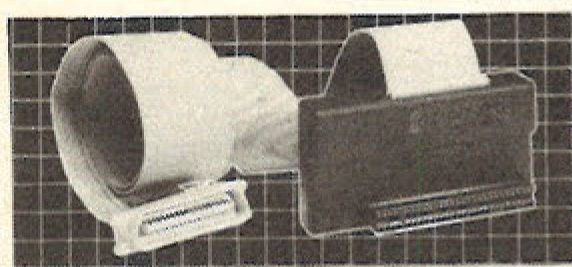
extension horloge :
☐pour PCW .... 499 F

SPECTRUM

Tous les produits DK TRONICS pour Spectrum fonctionnent sur les modèles 48 K, 128 K et 128 K" + 2"

dernière minute : interface manette disponible

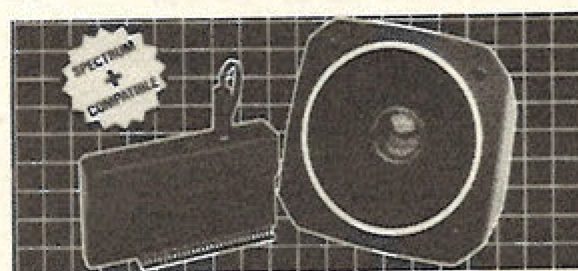
Interface centronics



Le complément indispensable de votre Spectrum. Vous allez enfin pouvoir utiliser les instructions LPRINT (ou L LIST) mais aussi faire des copies d'écran sur imprimante.

Interface centronics :
☐interface centronic .... 399 F

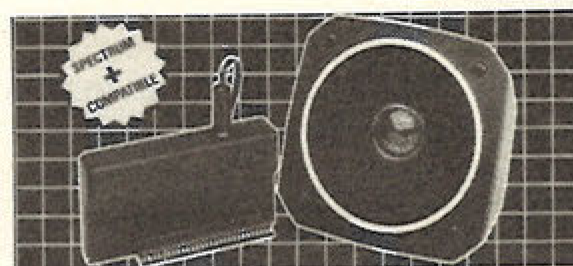
synthétiseur vocal



Grâce à ce synthétiseur votre Spectrum va enfin pouvoir vous parler. Très simple à utiliser, il vous étonnera par sa capacité de parler en français, allemand, espagnol, anglais... avec, malgré tout, un typique accent anglais. Livré avec haut-parleur.

Synthétiseur vocal :
☐synthétiseur vocal .... 299 F

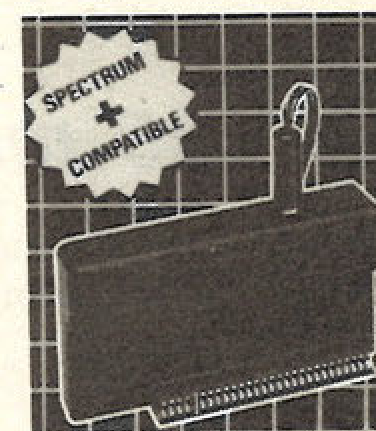
Synthétiseur musical



Exploitez pleinement les capacités sonores et musicales de votre spectrum ! Cette interface vous permettra de créer un bruit d'explosion ou de tir laser tout autant qu'une symphonie ou le dernier "tube" à la mode, livré avec haut-parleur.

Synthétiseur musical :
☐synthétiseur musical .... 299 F

crayon optique



Les capacités graphiques de votre spectrum sont indéniables mais peu faciles à utiliser en basic. Grâce à ce crayon optique vous aurez enfin le moyen de réaliser des chefs d'œuvre. De nombreuses fonctions (carré, cercle, colorer, effacer, fin, gras...) vous faciliteront la tâche et font de ce produit une bonne initiation au D.A.O.

Crayon optique :
☐crayon optique .... 249 F

ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - **Tél. : (1) 43.28.22.06**

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

ORDIVIDUEL

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

JE POSSEDE : ☐ CPC 6128 ☐ CPC 464 ☐ CPC 664 ☐ PCW 8256 ☐ PCW 8512 ☐ SPECTRUM 48 K ☐ SPECTRUM 128 K

NOM ____________________

ADRESSE ____________________ TÉL. ________ CODE POSTAL ____________ VILLE ____________

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

2

succès : moyenne de 7,1 recrutements par stand et salon. Dans le cas qui nous intéresse sont retenus comme exposants les entreprises désirant embaûcher au moins cinq à six personnes dans les six mois.
Organisation : PRO/SEARCH, 6, rue de l'Abbé-Grégoire, 75006 Paris. Tél. : 45.48.95.01.

Avignon 87, VIIe journées internationales 13-15 mai

Pour les "mordus" des systèmes experts, ces "Septièmes Journées" proposent de faire le tour de l'état actuel des connaissances sur les systèmes experts et leurs applications. Avignon 87, BP 92193 Meudon Cédex.

Cognitiva 87 18-22 mai

Cognitiva est depuis sa création le salon le plus "pointu" sur tout ce qui approche l'intelligence artificielle et ses applications. Par exemple le domaine de l'image électronique. Il se tiendra au musée des Sciences et Techniques du Parc de la Villette à Paris.
Cesta, 1, rue Descartes, 75005 Paris.

Jipéo 87 19-21 mai

Ce salon se tient à Rennes et englobe informatique, électronique et plus généralement productique.
Service des relations industrielles, 20, avenue des Buttes de Coësmes, 35043 Rennes Cédex.

Micro-Computer 87 19-23 mai

C'est à Francfort et cela rassemble tout le monde, éditeurs et constructeurs, de la micro-informatique.
Foires Internationales de Francfort, 14-16, boulevard Poissonnière, 75440 Paris Cédex 09.

SITEM 20-23 mai

Le Sitem est le salon de la télématique et de l'informatique de Marseille et de toute la région Méditerranée.
Safim, Parc Chanot, 13266 Marseille Cédex.

CES 30 mai-2 juin

En anglais dans le texte CES signifie : "International Consumer Electronic Show". C'est-à-dire que l'on y trouve l'électronique grand public : audio, vidéo, informatique et logicielle. Evidemment c'est un peu loin : cela se tient à Chicago.
C.E. Show, 2001, Exe Street N.W. Washington. DC 20006 USA.

ÉDUCATION

Borland lance une "Charte Education"

Depuis le 1er février dernier, Borland International et la Camif ont signé un accord de distribution exclusive pour la diffusion des produits Borland dans l'enseignement. Cet accord intervient dans le cadre de la nouvelle "Charte Education" mise au point par la société d'édition pour permettre aux enseignants, comme à leurs élèves, d'utiliser le plus facilement ses logiciels.
Pour l'instant, cette charte concerne les logiciels suivants : Turbo-Pascal, Turbo-Prolog, Turbo-Pascal + Turbo-Tutor, Turbo-Basic et Turbo C. Pour pouvoir profiter des prix hyper-intéressants — Turbo-Pascal est vendu par exemple à 349,87 F TTC au lieu de 1 180,07 F TTC — il faut simplement être dans un établissement incluant l'étude de langages du catalogue Borland et avoir adhéré à la charte. Et faites-nous confiance, cette adhésion est vraiment une formalité.

DIVERS

Meurtres en série à Paris : nous nous sommes trompés !

Nous sommes vraiment complètement désolés de vous avoir enduit d'erreur, euh pardon, de vous avoir induit en erreur : dans le test du mois dernier concernant "Meurtres en série", nous vous parlions d'un lieu du jeu reconstitué en grandeur réelle à Paris chez Général Vidéo. En fait ce lieu existe, mais sous la Grande Halle de la Villette dans l'enceinte de Mégam. (Métro : porte de Pantin). Courez-y vite !

Grand Prix du PMU

Dépêchez-vous, il ne vous reste plus que quatre ou cinq jours pour adresser votre logiciel génial, forcément, et qui plus est, concernant les courses de chevaux — on n'est pas exigeant ! — au PMU, service concours, 83, rue de la Boétie, 75008 Paris. (Concours clos le 30 avril). Si vous êtes très rapide et très bon, vous pourrez gagner une 205, des imprimantes Epson, des ordinateurs Amstrad... Le jury est composé de personnes éminentes puisque vous y trouverez Marion Vannier et Loriciels.

Concours Micromania US-Gold

Vous souvenez-vous du concours US GOLD - MICROMANIA - AMSTRAD MAGAZINE dans le numéro 18 du mois de janvier ?
Le questionnaire était basé essentiellement sur le super-hit que US GOLD venait de publier : "GAUNTLET". Un jeu d'arcade aux multiples niveaux adapté pour votre Amstrad. (A noter pour les "fans" de Gauntlet que "The deeper dungeons", une extension de 512 nouveaux tableaux, vient de paraître).
Nous avons enfin remis les lots ! Dans les bureaux de US GOLD à Paris, l'heureux vainqueur du concours, M. Patrick Lévy de Noisy-le-Grand (93) se voit remettre le premier prix, la chaîne HiFi laser AMSTRAD CD 1000, des mains de Jean-Paul Denis (US Gold, France). Tous les autres vainqueurs devraient déjà être en possession de leurs lots. Amusez-vous tous bien !



Les, GEANTS du jeu informatisé





elite

Elite Systems S.A.R.L.
1, Voie Félix Eboué
94000, Créteil, Paris
Tel: **43.39.23.21**
Telex: 220064, ext. 3076

Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprés des bon concesssionaires de logiciels.

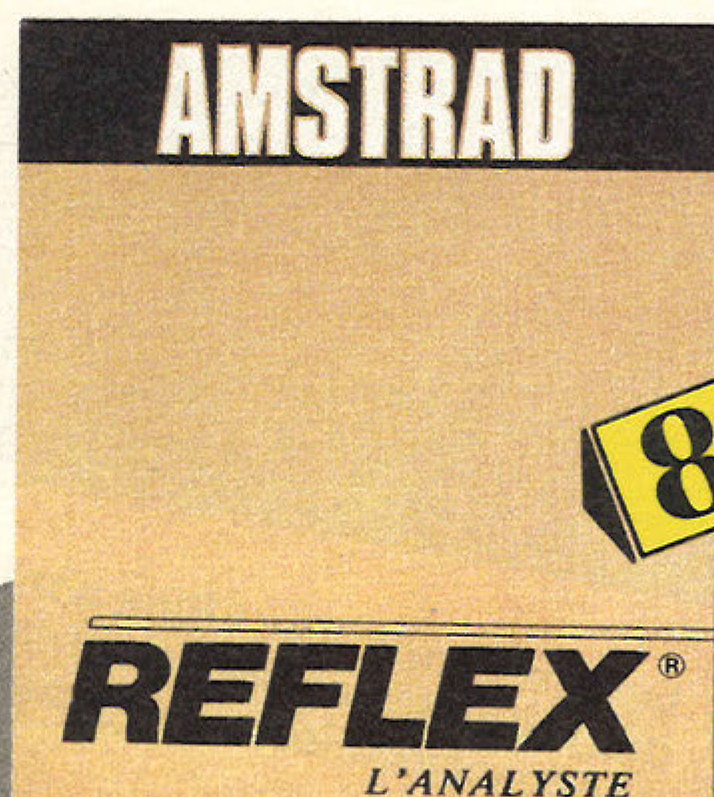
Commodore 64/128 – Cassette
Commodore 64/128 – Disc
Amstrad CPC – Cassette
Amstrad CPC – Disc
Spectrum – Cassette
CBI Chèques Bancaire

BOMBJACK II
Deretour de ses premieres cabrioles sur l'ecran, voici Jack dans un tout nouveau jeu d'arcade. Cette fois-ci il s'agit d'un super nouveau jeu de combat – en fait on pourrait appeler ca une attaque "Jack".

6-PAK
6 hits formidables en une seule compilation 'Jeu à Bonus – Duo'. Pas encore sorti, action simultanee à deux joueurs.

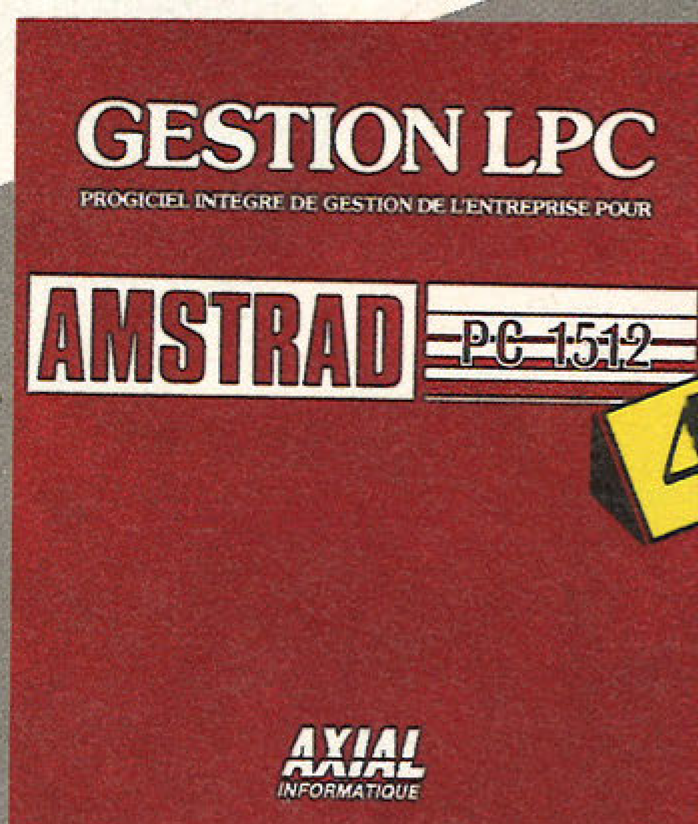
Une saine gestion commence par l'économie logicielle.

Avec l'Amstrad PC 1512, les grands logiciels professionnels deviennent accessibles à tous :



REFLEX-L'ANALYSTE

Le système de base de données qui vous permet de voir et d'analyser vos données à partir de cinq écrans :
Fiche : pour créer et examiner vos fichiers,
Liste : pour présenter et trier vos fichiers en lignes et colonnes,
Graphique : pour créer instantanément des représentations graphiques de vos données (camemberts, histogrammes),
Tableau : pour analyser rapidement les relations cachées entre vos données,
État : pour créer des rapports à partir des données contenues dans Reflex ou importées de Lotus 1-2-3, dBase, PFS File...
Un logiciel qui peut justifier à lui seul l'achat d'un PC 1512 AMSTRAD.
Accepte la souris.
*990 F T.T.C.

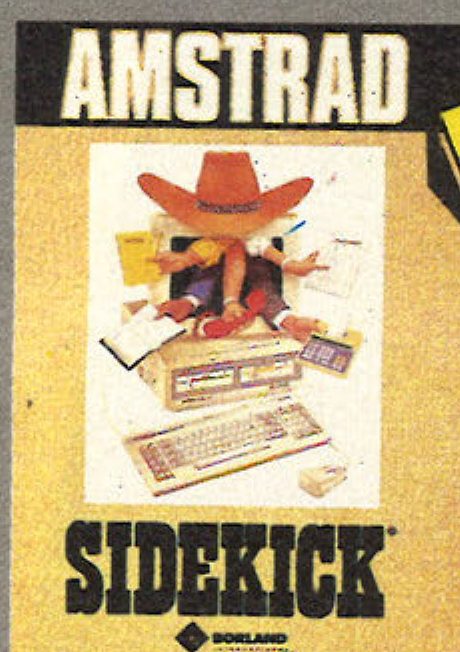


GESTION LPC

Progiciel intégré permettant la gestion complète d'une PME/PMI : gestion commerciale, gestion de stocks, comptabilité générale, comptabilité budgétaire, comptabilité analytique par section, comptabilité auxiliaire clients et fournisseurs. Une solution homogène, performante et souple à un prix AMSTRAD.
*4.981 F T.T.C.

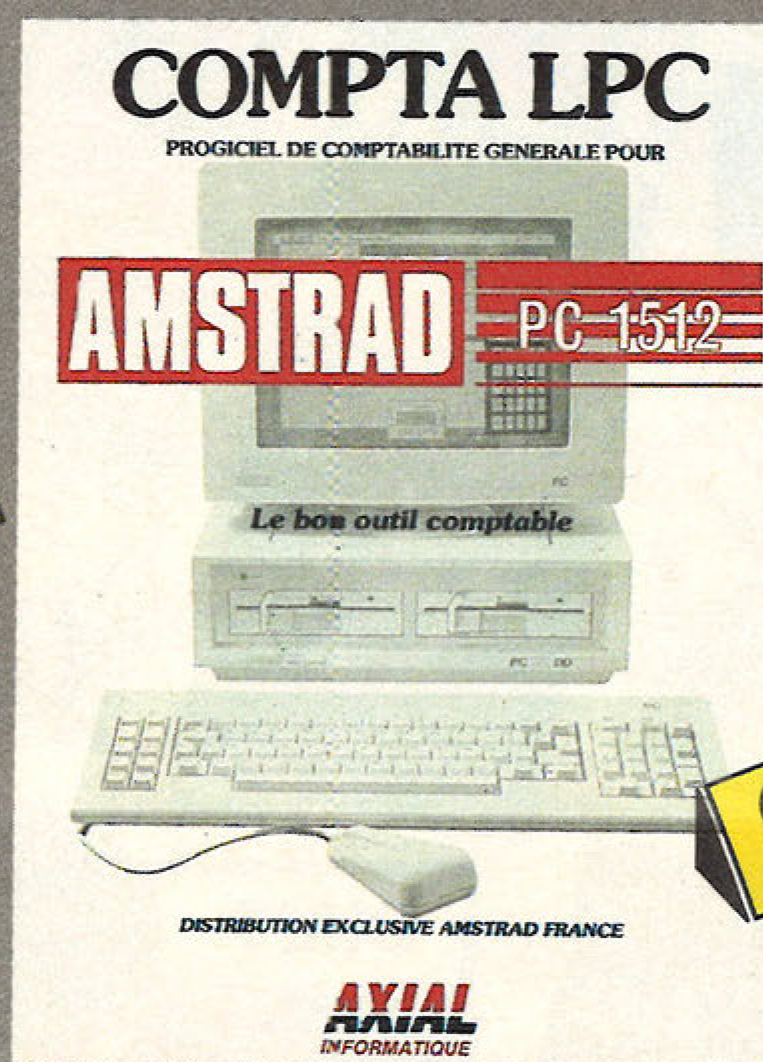


*9.713 F T.T.



SIDEKICK

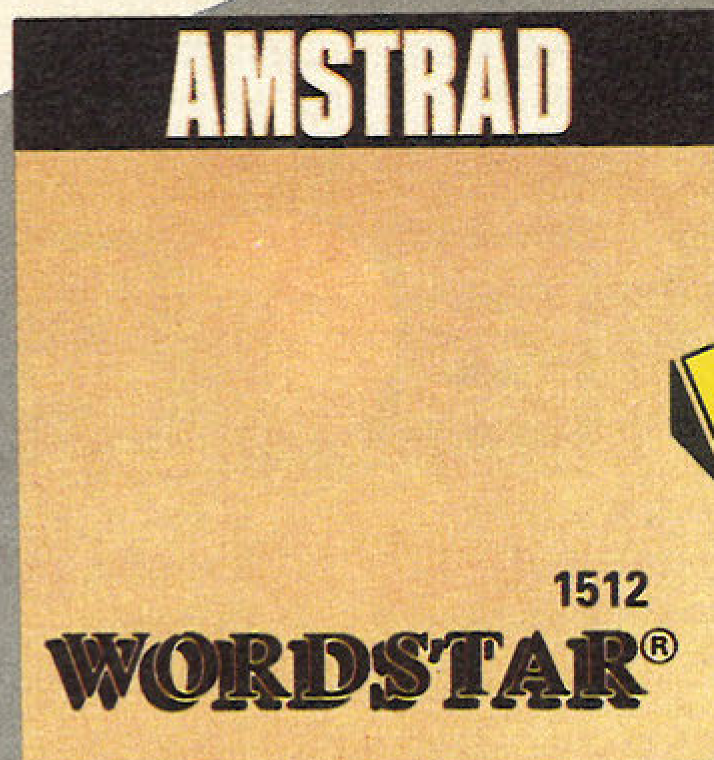
Six outils de bureaux accessibles instantanément sans quitter l'application en cours : bloc-note, agenda-planning, calculatrice, répertoire et composeur automatique de numéros téléphoniques, calendrier perpétuel et table ASCii.
*391 F T.T.C.



COMPTA LPC

Comptabilité générale multisociété adaptée aux besoins des PME/PMI et conçue spécialement pour le PC 1512 AMSTRAD.
Le meilleur rapport performance/prix du marché. Édition du plan comptable, des journaux, du grand livre, balance et bilan, écran d'aide accessible à tout moment.
*1.127 F T.T.C.





750F* H.T.



WORDSTAR 1512

Une puissante version du best-seller des traitements de texte. Toutes les fonctions classiques plus: coupure automatique des mots, fonctions mailing, écran d'aide accessible à tout moment...
Avec sa documentation complète en français et un guide de référence rapide.
Accepte la souris.
*890F T.T.C.

SUPERCALC 3

L'un des plus puissants tableurs actuels et le plus simple à utiliser. Graphiques automatiques, gestion des données, tri sur 2 critères, regroupement de tableaux, 254 lignes et 63 colonnes, taille de cellules variables, calcul de dates, fonctions financières, protection des données, affichage de 4 graphiques sur la même page, procédures automatisables.
Accepte la souris.
*890F T.T.C.

8.190F* H.T.

LA COMPTABILITE SAARI
LIGNE AMSTRAD



saari

1.980F* H.T.

LA FACTURATION SAARI
LIGNE AMSTRAD



saari

COMPTABILITÉ SAARI LIGNE AMSTRAD

La comptabilité générale monosociété des PME/PMI, artisans et commerçants. Plan comptable personnalisable, édition des journaux, grand livre, balance, bilan.
Fonctionne sur PC 1512 équipé de deux disquettes (500 comptes, 20 journaux, 4500 mouvements) ou d'un disque dur (5000 comptes, 99 journaux, 32000 mouvements).
*2.348F T.T.C.

FACTURATION SAARI LIGNE AMSTRAD

Facturation pour PME/PMI, commerçants et artisans. Ses deux fichiers clients et articles lui permettent de composer factures et avoirs, de les éditer, d'imprimer des statistiques de vente, des étiquettes pour mailing... Le journal des ventes est transférable dans la Comptabilité Saari 1512 ce qui évite la double saisie des écritures.
La puissance des progiciels SAARI à un prix AMSTRAD.
*2.348F T.T.C.



AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

AMS 05/87

Merci de m'envoyer une documentation sur les logiciels.

Nom ____________________
Adresse ____________________
Code Postal __________ Ville __________

Renvoyer ce coupon à: Amstrad France
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs: 46.26.08.83

Mendes-France, M.C.

AFFICHEZ VOTRE NOM EN TOUTES LETTRES SUR LE TABLEAU DES SCORES DE

LEADER BOARD

Si vous avez acheté un autre simulateur de golf – tant pis pour vous! Si vous pensez en acheter un – épargnez-vous une déception!
ZZAP64

Pour être tout à fait honnête, les autres simulateurs de golf ont vraiment l'air laborieux et dépassé à côté de 'Leaderboard'
ZZAP64

C'est le simulateur de sport de l'année, pour ne pas dire de la décade!
ZZAP64



Terrain de pratique

Terrain à 18 trous

AMSTRAD TOURNAMENT Disquette et cassette supplémentaires disponibles



Effets sonores remarquables

Un simulateur de golf vraiment réaliste



Alors messieurs les joueurs, à vos clubs!

Vous allez pouvoir devenir un véritable professionnel du golf et apprendre ce que c'est d'avoir son nom tout en haut du tableau des scores. Ce simulateur d'un réalisme surprenant va vous donner un apercu réel de vos talents de golfeur.
Sur ce terrain à 18 trous dont la difficulté varie selon le niveau choisi, amateur ou professionnel, vous allez devoir faire preuve de technique, de concentration et de maîtrise pour tenter le 'par'.

Fonctions

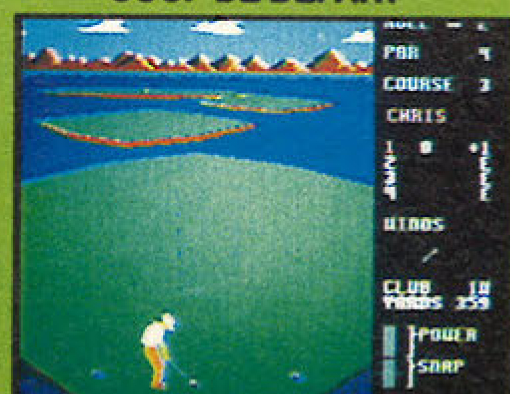
- **Choix de clubs, de distance, de tir (crochet, slice, rouler) et bien plus.**
- **Effets sonores réalistes**
- **Terrain de pratique**
- **Contrôlé à la manette de jeux**
- **Terrain de golf à 18 trous**
- **Score automatique**



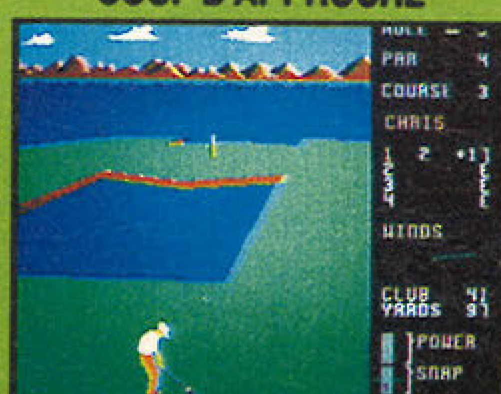
AMSTRAD CASSETTE ET DISQUETTE

LEADERBOARD GOLF
©1986 ACCESS SOFTWARE INC
BY BRUCE AND ROGER CARVER

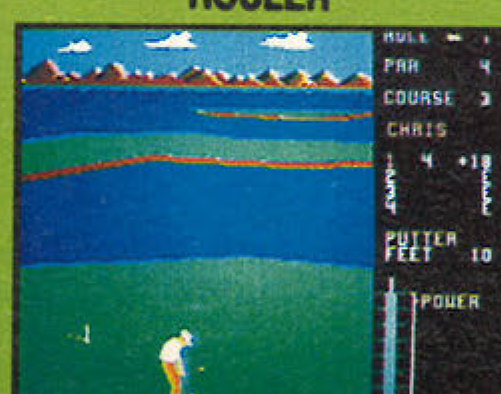
COUP DE DÉPART



COUP D'APPROCHE

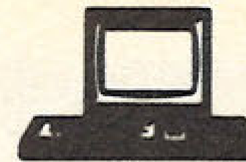


ROULER





U.S. GOLD (FRANCE) SARL, B.P. 3 ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEÂUNEUF DE GRASSE. TEL: 9342 7144.



Gérez vos gagnottes

Comme vous avez certainement dû vous en rendre compte, l'actualité logicielle est plus que jamais en pleine efferverscence. Le printemps y serait pour quelque-chose, que cela ne m'étonnerait pas. Il vous faudra donc être vigilant au possible si vous voulez utiliser vos ressources de la manière la plus judicieuse. Suivez le guide, la visite va débuter.

ARRIVÉS

The sentinel, attention : concours meilleurs scores

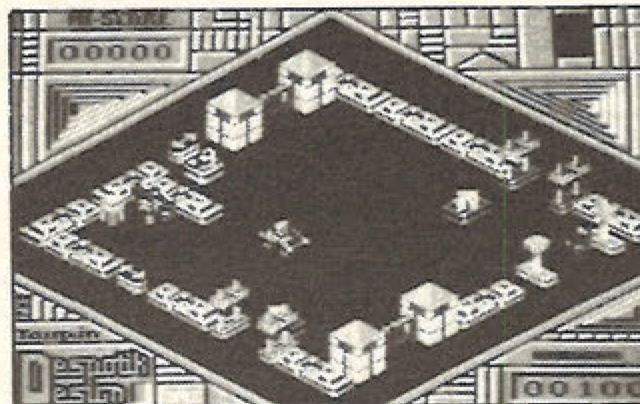
Le nouveau soft de Firebird vient de faire son apparition sur nos écrans. Un événement à ne pas manquer si l'on en juge par la qualité de ce qu'il nous a été donné de voir. Avant d'en venir au concours que nous organisons à cette occasion, en collaboration avec Ubi Soft, revoyons en quelques lignes le scénario de ce futur "best" ludique. Vous, le robot du futur, vous matérialisez sur un monde hostile gardé par une sentinelle au regard mortel. Pour échapper au regard de ce gardien éternel, il vous faudra vous téléporter en des endroits inaccessibles à sa vue. Vite dit, parce qu'il tourne le bougre. Et si vous ne parvenez pas à réunir la quantité d'énergie suffisante à une téléportation en règle, vous vous exposerez aux pires ennuis.

Voilà, j'espère vous avoir mis l'eau à la bouche en quelques mots, voyons maintenant les règles de notre concours.

Comme vous l'avez d'ores et déjà compris, celui-ci ne comporte aucune difficulté, si ce n'est d'être le meilleur. En effet, le but en est simple : parvenir au plus haut niveau de jeu. Vous pouvez dès à présent nous faire parvenir vos scores, accompagnés d'une photo d'écran prouvant l'exactitude de vos prouesses. Les vingt plus haut scores seront récompensés par un badge Sentinel (preuve indéniable de votre courage et de votre bravoure...), alors que les dix premiers recevront en plus le prochain soft de Firebird : un jeu d'arcade du nom de "Kinetik". Les résultats de ce concours paraîtront dans notre numéro de juillet. Alors tous à vos joysticks, et sus à la sentinelle...

Despotik Design - *Ere Informatique* - Michel Rho, l'illustrateur de génie d'Ere Informatique vient de faire des siennes une fois de plus ! Avec "Despotik Design" il nous offre en effet un très bel aperçu de son "Art" : labyrinthe en trois dimensions, robots grille-pains, champignons et auto-tamponneuses sont tous très très bien réalisés, très jolis. Sans parler des couleurs ! Ceci dit, mis à part son côté esthétique, ce nouveau jeu d'arcade est plein d'intérêt, alliant arcade et réflexion.

Voici de quoi il s'agit : au cœur de la terre se trouve un gigantesque laboratoire de recherche. Il fabrique des cellules humaines. (Psit : pas de panique, c'est pour jouer !) Chaque cellule, en fonction de sa destination finale doit effectuer un parcours donné dans le labyrinthe, au bout duquel elle est assemblée pour créer un être humain. Or un "très méchant" vient de semer le trouble à dessein en faussant les parcours : les êtres qui sortent du labyrinthe deviennent donc tous des "très méchants". Horreur pour l'Humanité. Evidemment, vous êtes le "très gentil" et devez rétablir l'ordre. Et la paix dans les parcours de fabrication.



Voilà, grosse annonce pour un jeu d'arcade qui vient d'arriver, mais c'est d'ores et déjà parce qu'on vous le recommande.

Manhattan 95 - Ubi Soft

Si vous êtes cinéphiles, vous ne manquerez pas de faire le rapport entre ce nouveau jeu et "New York 97". A bon film, bon jeu, et vous ne serez certainement pas déçu du résultat informatisé. Pour les plus jeunes d'entre vous, rappelons en bref le but du jeu. New York, pardon, Manhattan, n'est plus ce qu'il était. Dévasté par on ne sait quoi, la ville est désormais, telle la cour des miracles, livrée à la violence et la misère. Suite à un malencontreux accident d'avion, le président est détenu par une bande de malfrats qui ne reculerons devant rien pour obtenir



la rançon demandée. Pour échapper à la peine capitale qui vous attend, vous partez à sa recherche. Mais reste à savoir si vous arriverez à temps ? Ah oui, j'allais oublier. Si jamais le temps qui vous est imparti pour mener votre mission à bien arrive à échéance, vous serez immédiatement désintégré par la micro-bombe placé chirurgicalement à l'intérieur de votre boîte crânienne. Avec un scénario sympa, une musique très bien réalisée, et pour conclure, des graphismes soignés, Manhattan 95 vous promet de bonnes soirées.

The little computer people Discovery kit - Activision

Un petit soft vraiment sympa qui a l'avantage d'être réellement original dans sa forme. Telle est certainement la meilleure façon de définir T.L.C. P.D.K. (pardonnez mon extrême fatigue). Imaginez vous devant votre fenêtre à l'affût des moindres gestes de votre voisin d'en face (voyeur...). Et bien, c'est exactement ce que propose le jeu. Vous regarderez vivre cet occupant de votre ordinateur, et plus encore, vous jouerez en sa compagnie et lui parlerez. Intéressant et sympathique à souhait.

The great Escape - Océan

Et re-adaptation d'un film. La grande évasion (in french in the text), qui n'est pas entre nous soit dit un film de la première jeunesse, mais mieux vaut tard que jamais, en voici enfin la version "pixelisée". L'action se situe en 1942 en Allemagne. Capturé et placé dans un camp de prisonniers, votre but ne sera plus désormais que l'évasion. Tandis que vous vacquerez à vos occupations quotidiennes (travail obligatoire), vous devrez vous éclipser le plus souvent et surtout le plus discrètement possible pour mettre au point votre projet. Vous pouvez vous échapper de bien des manières, mais ne vous faites pas d'illusions, quelque soit votre choix, le danger sera toujours au rendez-vous.

Dragon's lair part II - Software projects

Après avoir sauvé la princesse Daphné des mains du dragon, Dirk, notre héros (un vrai de vrai, un dur, un tatoué) décide de retourner reprendre sa fortune au roi Lézard. Cependant, il y a un lézard (je n'ai pas pu résister...), car le roi en question ignore le savoir vivre et n'accueille pas ses visiteurs les bras ouverts, bien au contraire. Si Dirk parvient à récupérer l'or, il s'exposera alors à de multiples dangers, tels qu'une attaque des monstres de boue. De sa victoire dépend sa liberté et son mariage avec la belle Daphné.

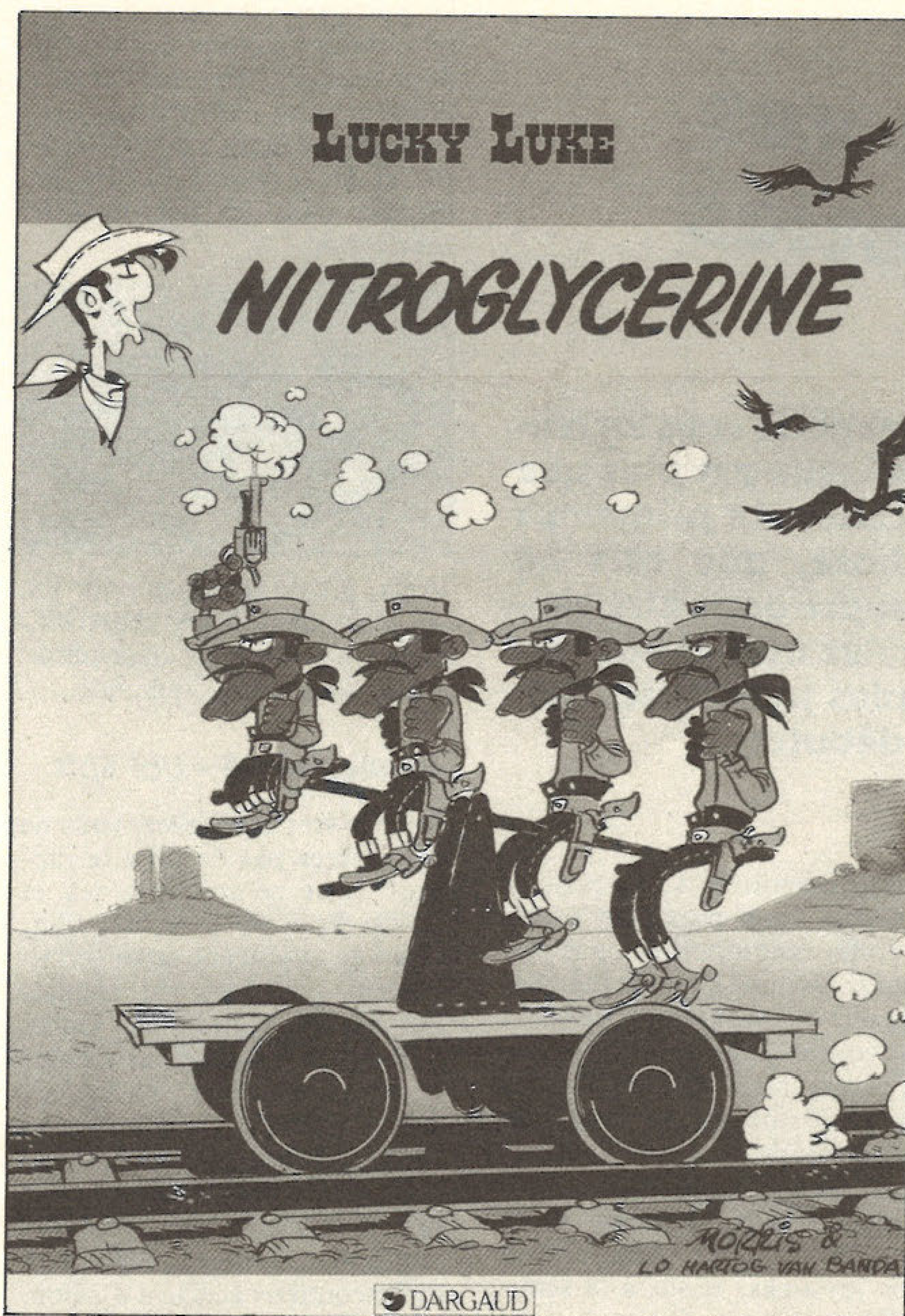
Into the eagles nest - Pandora

Vous vous souvenez de "Quand

les aigles attaquent'', le film où deux hommes font un carnage dans une forteresse allemande, laissant au bas mot, 1 000 morts derrière eux... En voici le ''remake'', version ordinateur, mais cette fois, vous serez seul, face à l'ennemi. Votre mission, la plus folle jamais tentée, aller libérer trois saboteurs maintenus dans une tour la plus puissante des postes allemands. Sachez que pour revenir, vous devrez avoir réuni le maximum d'antiquités pour garnir la collection privée de votre commandant. Pourquoi va-t'on faire passer les militaires...

ANNONCÉS

***Nitroglycérine** - Cédic Nathan/Coktel Vision* - Il s'agit des aventures des Daltons et de Lucky Luke, enfin pardon, de Lucky Luke et des Daltons (parlons du héro d'abord) tirées de l'album du même nom. D'ici à ce que cette revue soit dans vos petites mains, le jeu devrait être chez tous les bons revendeurs. Les aventures de Lucky Luke sur votre CPC, à mon avis, vous ne devriez pas râter. En tous les cas nous, nous les testerons.



***Convoy Raider** - Gremlin*

Le monde libre est en péril, la guerre est déclarée et l'ennemi à l'avantage. Votre mission est de défendre la mer intérieure contre les assauts de l'adversaire. Pour cela, vous êtes équipés de deux types de missiles, dont l'exocet (décidément les Malouines ont marqué nos amis d'Outre-Manche...), et d'un hélicoptère anti-sous-marin. Convoy Raider est avant tout un jeu de stratégie, et réclamera, à ce titre une forte concentration afin de prendre les décisions tactiques adéquates.

***Partsysmetoperam** - Cobra Soft*

Cet ensemble de trois programmes différents : Operam, Sysmet et Particim, concernent la pédagogie à l'école élémentaire. Ils viennent donc compléter la gamme des produits du même genre chez cet éditeur, et permettront à vos enfants de maîtriser plus aisément le programme de mathématiques et français du cours élémentaire.

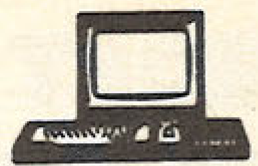
***K.Y.A.** - Loriciels*

Au travers de tableaux, composés de murs tantôt déchargeurs, tantôt destructibles où enfin rechargeurs, vous vivrez toute

LE HIT-PARADE DE NOS LECTEURS

1 — **Bob Winner** (Loriciels)
2 — **M'enfin** (Ubi Soft)
3 — **Gauntlet** (Us Gold)
4 — **Sapiens** (Loriciels)
5 — **Scooby Doo** (Elite)
6 — **Cauldron II** (Palace Software)
7 — **Tempest** (Electric Dreams)
8 — **Ikari Warriors** (Elite)
9 — **Sram II** (Ere Informatique)
10 — **Fer et Flamme** (Ubi Soft)
11 — **Harry and Harry** (Ere Informatique)
12 — **Batman** (Océan)
13 — **Trivial Pursuit** (Domark)
14 — **Tomahawk** (Digital Integration)
15 — **Light Force** (FTL)
16 — **M.G.T.** (Loriciels)
17 — **Les passagers du vent** (Infogrames)
18 — **Bactron** (Loriciels)
19 — **Knight Tyme** (Mastertronics)
20 — **Hit Pack** (Elite)

Pas trop de changement, comme vous le voyez, par rapport au mois précédent, si ce n'est l'ordre du classement. Nous vous invitons à continuer de nous faire parvenir votre Hit Parade qui reste très certainement une des meilleures façons, pour nous, de prendre la ''température'' des ventes logiciels. Nous continuerons à récompenser les dix premiers.



une série d'affrontements face aux pires ennemis. La précision du tir seule ne suffira pas, car K.Y.A. se veut aussi un jeu de réflexion et de stratégie. Très prochainement sur vos écrans.

Barbarian - *Palace Software*

Vous verrez sous peu arriver sur vos petits écrans la doublure, au pixel près, de Schwarzenegger, allias Connan le Barbare. Créé par l'illustre Steve Brown (à gauche sur la photo), réalisateur de Cauldron I et II et de l'armure sacrée d'Antiriad, ce jeu contient tous les atouts pour s'assurer une réussite fulgurante. Sur un fond d'escrime mêlé de sorcellerie, vous devrez combattre pour sauver la princesse des griffes du sinistre sorcier Drax. S. Brown qui fait les choses bien, a préféré nous mettre l'eau à la bouche en nous présentant la princesse de son jeu (Maria Whittaker, top model en Angleterre, s'il vous plaît), plutôt que de nous faire parvenir une simple photo d'écran ; ce dont nous ne nous plaindrons pas... Je ne dirais qu'une chose : si vos graphismes se rapportent à cette image, vous êtes le phoénix des softs de ce mois...

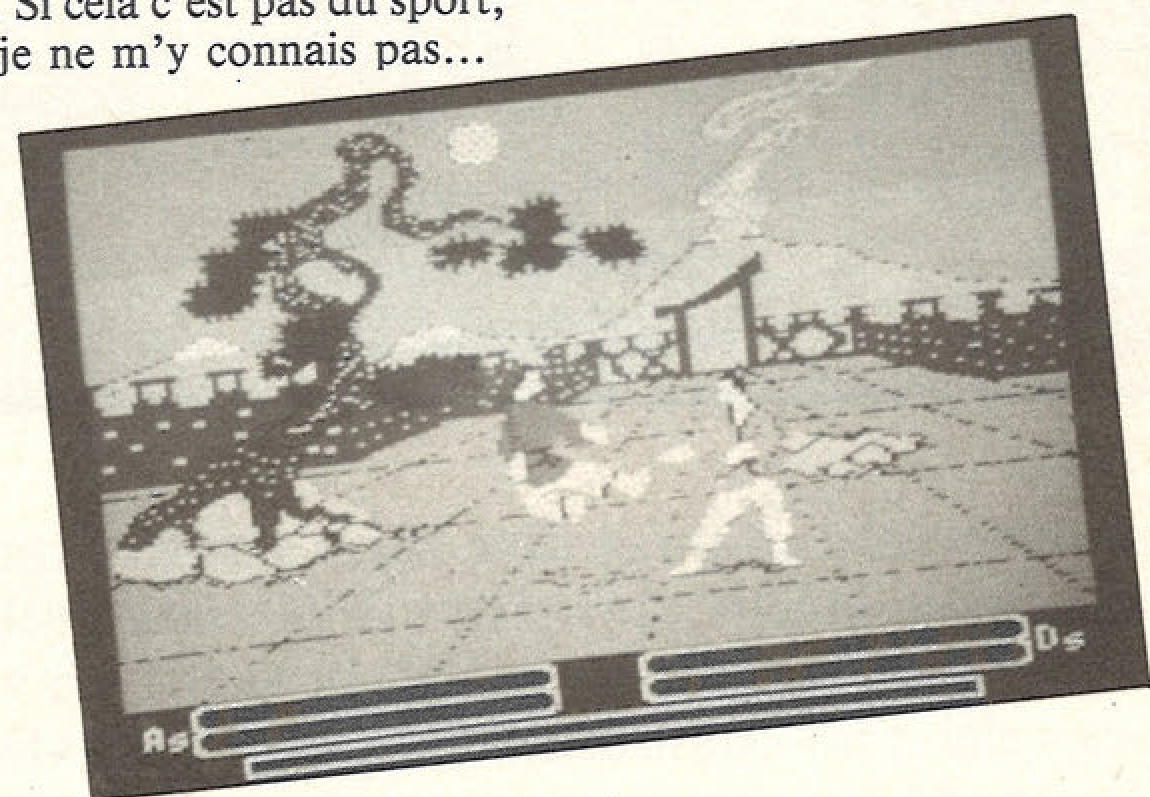


Masters of the Universe - *Us Gold*

Pour le plus grand plaisir des petits, et pourquoi pas des plus grands, Us Gold présentera très prochainement les "Maîtres de l'univers", façon Amstrad. Et comme dirait le héros de cette série : "par le pouvoir du crâne ancestral", nous l'attendons avec une impatience non feinte.

Les aventures de Jack Burton - *Activision*

Si ce titre ne vous dit rien, c'est que vous n'avez pas fréquenté les salles obscures depuis fort longtemps. Pour les nostalgiques de la fine équipe, Jack. Wang et Egg, et tous les autres, sachez que vous devrez sauver deux filles aux yeux verts, mettre une "méga" raclée à Lo Pan, et enfin, arranger votre fuite tout en échappant à une foule d'ennemis, les guerriers Wing Kong. Si cela c'est pas du sport, alors je ne m'y connais pas...

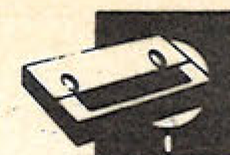


Zynaps - *Hewson*

Rien de tel qu'un subtile dosage de guerre des étoiles et un zest d'Alien, pour obtenir un jeu plein d'intérêt... Bon, il est vrai que l'on ne peut pas se renouveler éternellement, mais enfin, que diable, un peu d'originalité. Nous verrons le moment venu si ce cocktail futuriste mérite l'investissement de 150 F, et nous vous en ferons aussitôt part...

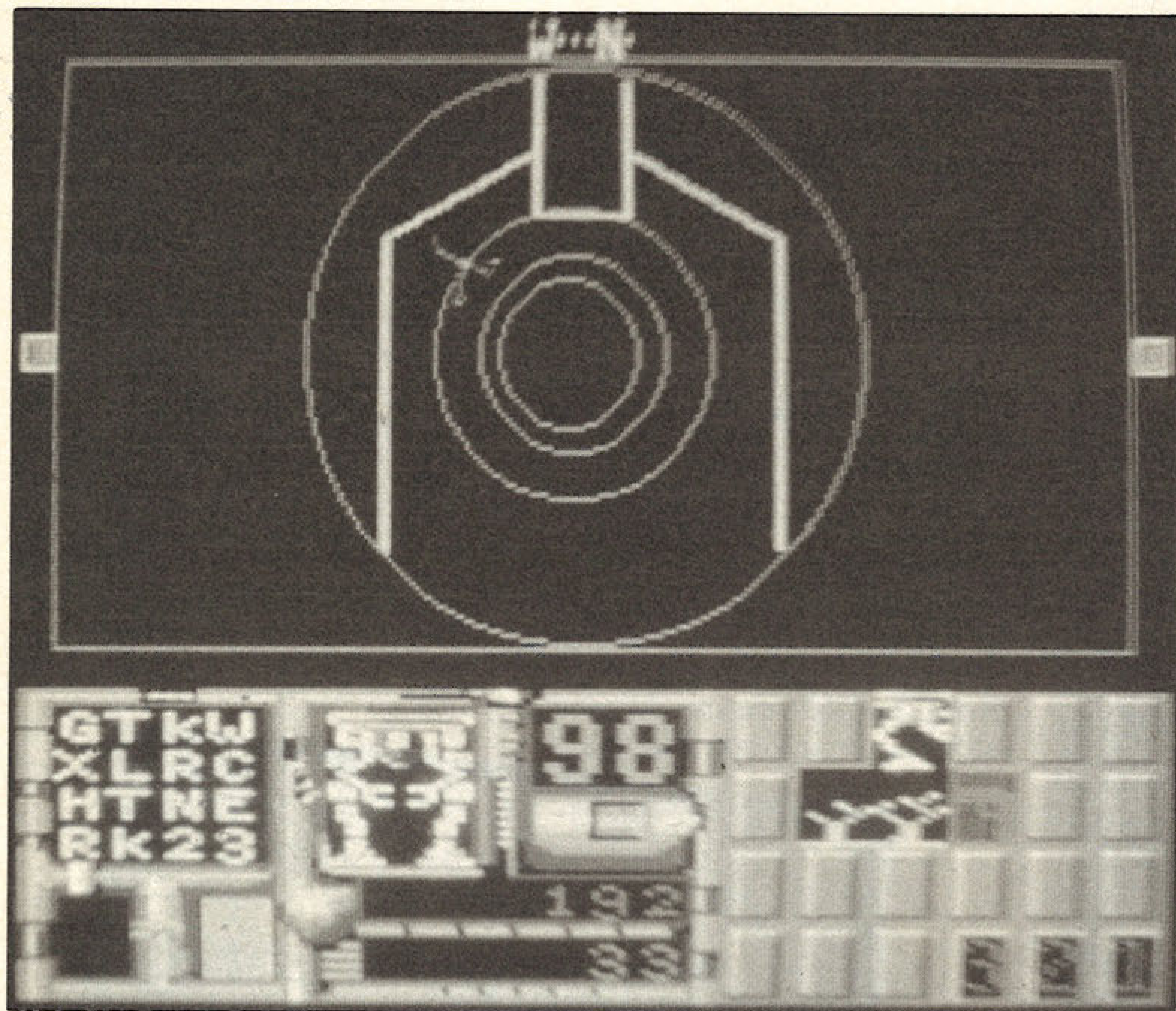
Samuraï Trilogy - *Gremlin*

Un jeu de Karaté comme on en voit peu, ou tout au moins, en dehors des cafés. Une véritable petite merveille, tant au niveau décors, qu'animation. De quoi réconcilier le plus anti-violent qui soit avec les sports de combat.



HIVE

Claustrophobes et âmes sensibles s'abstenir



Editeur : Firebird
Appréciation : ★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★★
Originalité : ★★★★

Pour une fois on peut dire qu'il s'agit d'un jeu totalement inédit sorti tout droit des ateliers du docteur Frankenstein ! Mais avant de vous lancer dans un combat très acharné pour la vie voici le décor qui vous introduit doucement dans le rêve et le cauchemar.

Nous sommes le vendredi 13 en 1988 dans un petit village situé quelque part dans une banlieue perdue de Londres. Tout est calme et madame Myrtle Rwobotton (je vous épargne la traduction en français) est en train de se relaxer dans son petit jardin. Elle ne fait pas attention aux bruits extérieurs, entre autres un bourdonnement allant en s'amplifiant mais, trop tard, elle lève les yeux vers le ciel et se rend compte que tout est fini ! De grosses abeilles mutantes ont envahi la terre et dévorent tout sur leur passage.
Heureusement vous possédez dans votre garage un vaisseau-robot vers lequel vous courrez à perdre haleine. Vous pouvez malgré votre peur entrer à l'intérieur et le mettre en marche. Seulement voilà, dans votre empressement vous n'aviez pas vu qu'il y avait droit devant vous une énorme ruche dans laquelle vous entrez. Votre combat ou mission commence ici. Si des abeilles existent il doit bien y avoir quelque part une reine qui les engendre. C'est à vous de la retrouver et de la détruire.
Embûches : de temps en temps vous apercevrez bien trop tard que vous êtes bloqué par une immense toile d'araignée. Je vous avoue que la seule solution que j'ai trouvée c'était de fuir en reculant (appuyez sur la touche Z pour inverser le sens de votre marche). Vous pouvez essayer ainsi de remonter jusqu'à une nouvelle intersection et continuer dans l'autre sens. Vous rencontrerez aussi des pointes en forme de pyramide, des dards, des herses se fermant juste devant vous. Dans les plus coriaces il y a les gardiens de prisons : ils ne se présentent qu'avec leur immonde tête aux dents très longues. Si vous ne les détruisez pas dans les dixièmes de seconde qui suivent vous n'avez aucune chance de vous en sortir. Leur bouche est énorme, leur permettant de vous gober entièrement et de vous envoyer en prison au niveau de la première strate.

Vous avez intérêt à posséder une clé, que vous aurez ramassée durant votre périple, sinon vous n'avez plus qu'à abandonner le jeu en appuyant sur 1 puis sur 2. En tout cas, plus vous avancerez dans votre aventure et dans les différents niveaux des strates, plus vous aurez d'espèces de bestioles vous pompant votre énergie.

Equipement : sachez avant toute chose que malgré le plan de la strate 1 fourni avec la documentation il est très difficile de mémoriser les lieux. Vous disposez donc, tel le Petit Poucet, de marqueurs qui vous aideront à vous retrouver dans ce labyrinthe maudit. Il suffit d'appuyer sur la touche W pour les déposer à terre. Lorsqu'on s'est bien familiarisé avec le tableau de bord, les évènements sont moins surprenants et votre vie mieux défendable.
Energie : votre vaisseau-sauterelle est propulsé par des pylônes électriques qui sont éparpillés dans la ruche et peuvent aisément être pris. Ces pylônes sont graduellement utilisés jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus un seul. A ce moment, l'énergie, qui n'est plus fournie par ces pylônes, va être prise sur votre force intérieure de 99 % au départ. L'énergie baisse proportionnellement à la vitesse et au poids embarqué. Donc faites très attention quand à l'utilité de ce que vous embarquez. Si vous avez à votre bord deux pylônes ou plus, la puissance augmente jusqu'à 99 %.
Vous n'avez pas seulement à votre disposition le moyen d'aller à droite ou à gauche et d'avancer ou de reculer. Vous pouvez également sauter (touche G), vous accroupir (touche K ou H).
Ce que j'ai trouvé d'absolument séduisant dans ce jeu, il faut le dire de contact difficile dû à la notice en anglais, c'est lorsque vous lâchez les commandes de votre vaisseau : vous avez une parfaite simulation d'un engin fou qui ne se dirige plus et qui rebondit aléatoirement sur les parois rondes de la ruche. Digne du passage de la pierre folle dans les "Aventuriers de l'Arche perdue" !!! Inutile de vous dire qu'en dépit d'une simplification du graphisme celui-ci n'en n'est pas moins très réussi et l'animation rapide.
Un défaut cependant à signaler : pour les personnes achetant ce logiciel en cassette, le jeu met plus de vingt minutes à se charger sans compter les "read error a" qui apparaissent de temps en temps lorsque la bande n'est pas régulièrement tendue. En tout cas la présentation vous fait patienter : au bout d'une minute vous voyez apparaître sur le bord bas à droite un petit carré qui grossit très vite pour finir par envahir l'écran : il s'agit du futur décor (les galeries de la ruche) dans lequel vous devrez progresser. Passez de folles nuits à vous faire peur et prévenez-moi si vous avez réussi à tuer la reine. De la technique et bon courage !!

Guillaume Ponticelli

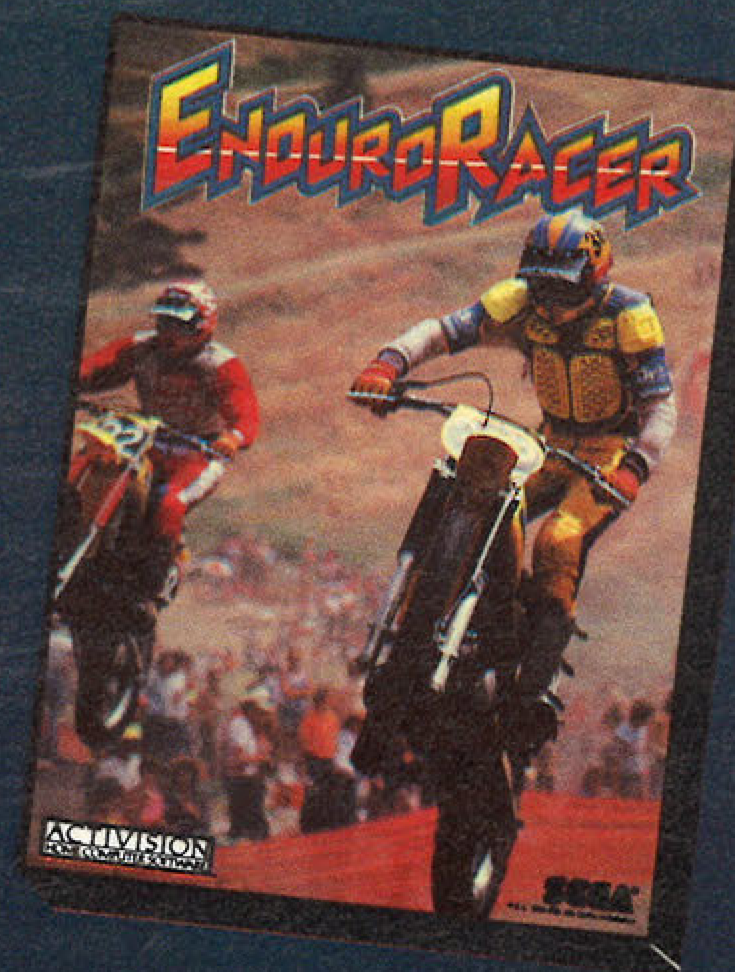
ENDURO RACER

Le géant de la

MICRO

ARCADE





DISPONIBLE SUR AMSTRAD, C 64, ATARI ST

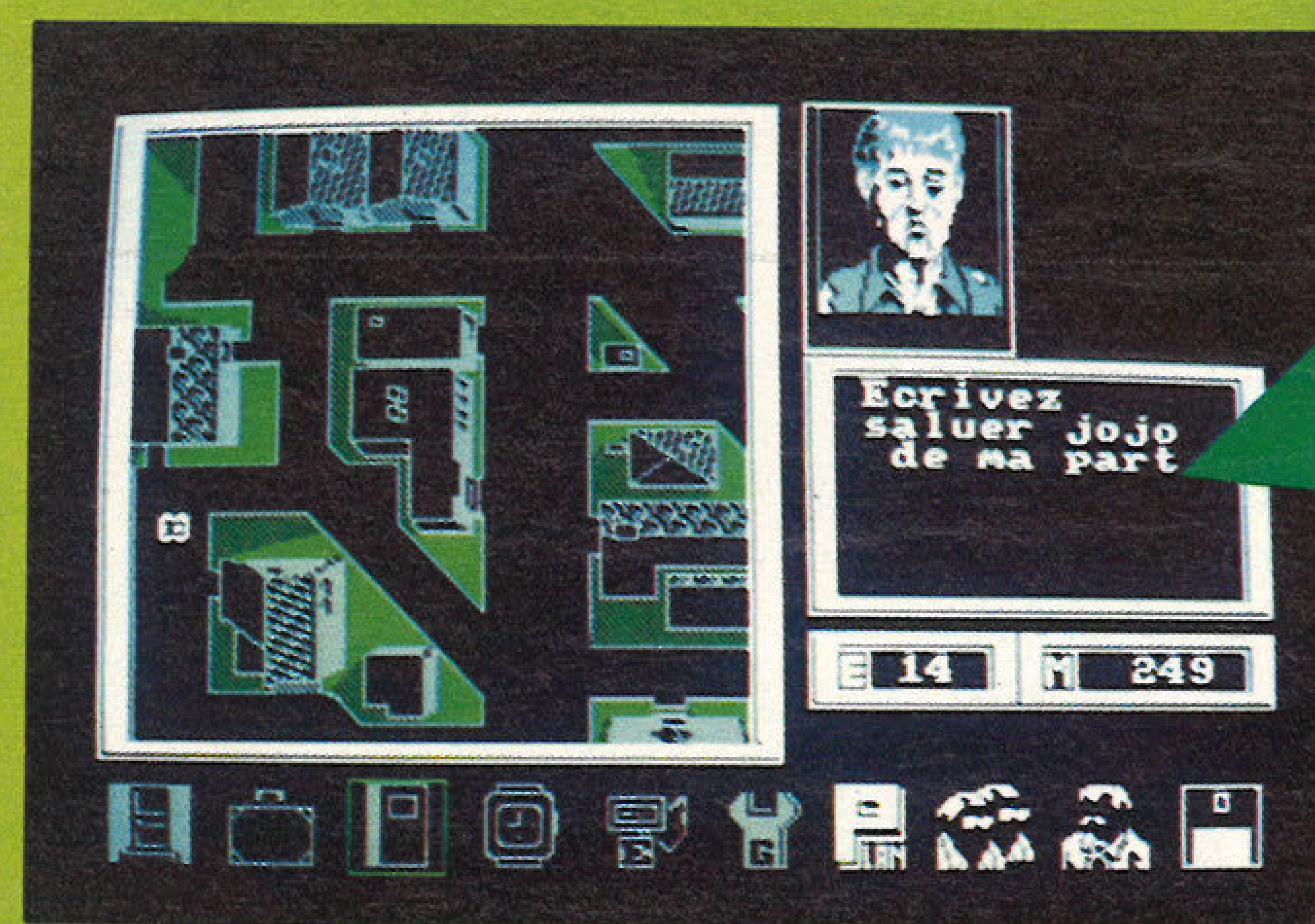
(CASSETTE & DISQUETTE)

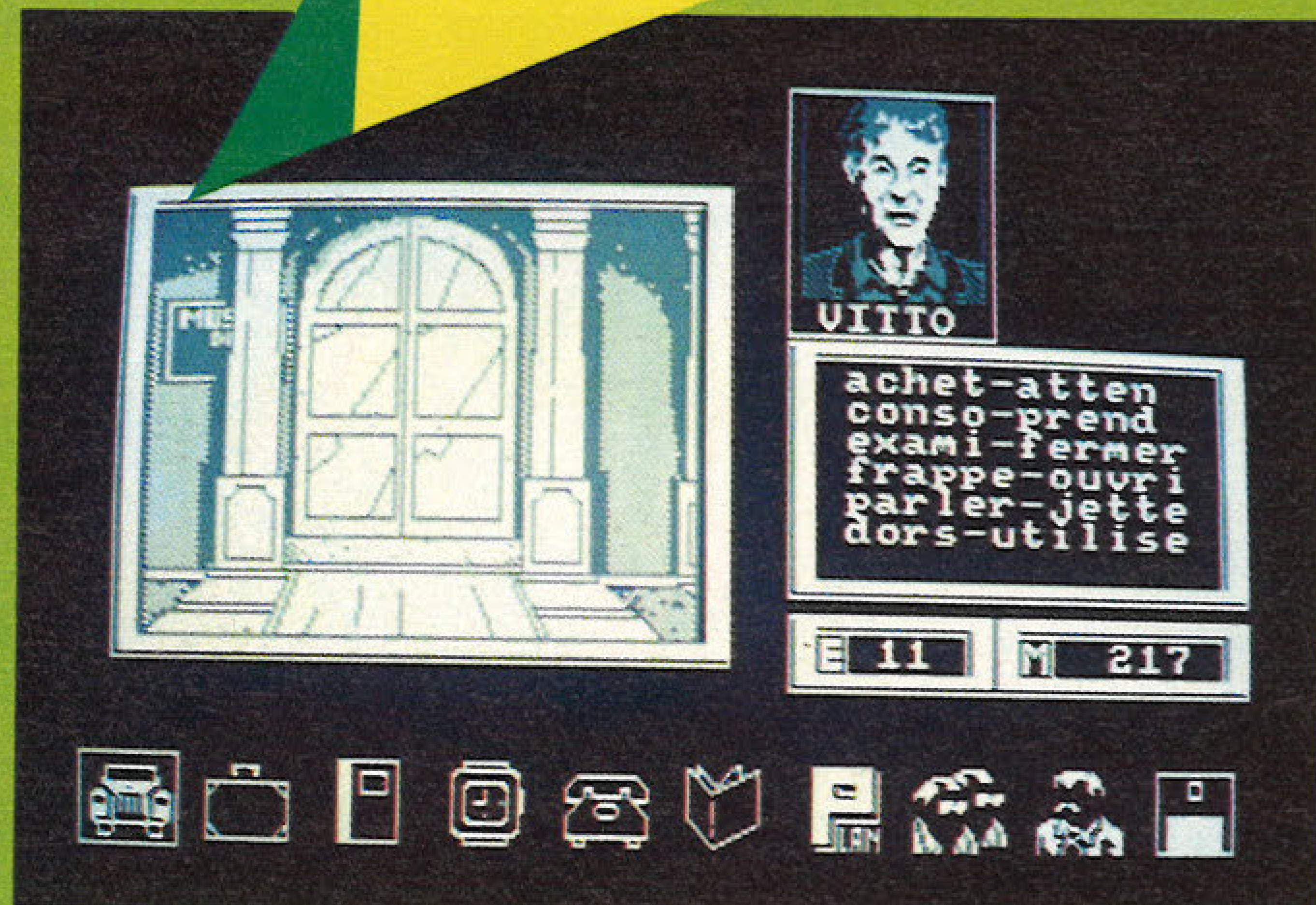
ACTIVISION HOME COMPUTER SOFTWARE

ACTIVISION FRANCE
9 Avenue Matignon - 75008 Paris
Tél. : (1) 42.99.17.85 - Télex : 650.703 - Fax 42.99.19.45

SEGA

BIG B







Editeur : Softhawk
Genre : aventure
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★
Originalité : ★★★

Le casse du siècle

"– Enfin, l'air pur rafraîchit mes narines empoussiérées par l'atmosphère poisseuse et humide de ce foutu cachot. Trois ans que je croupis dans cette taule pourrie ! Je n'ai même pas pu me faire la belle, vue l'obstination des mâtons à rester plantés devant ma cage ! Enfin, aujourd'hui, c'est le soleil, l'espace ! La liberté, quoi ! La vraie !... Bon, maintenant, il va falloir que je me refasse. Dans six mois, si je n'ai pas un compte bien garni en Suisse, je ne m'appelle plus Frédo ! Aussi vrai que ce jeu est bien foutu, je finirai ma carrière de zonard les doigts de pieds en éventail, sirotant un cocktail à la banane et à l'alcool de baobab avec, pour tout horizon, la mer, la mer et la mer ! Foi de Frédo ! Bon, ce n'est pas tout ça ! Pour l'heure, je suis à Froggyville et, si je reste là, planté comme un peuplier, les trois tunes que j'ai en poche changeront vite fait de propriétaire et Bibi se retrouvera sur le carreau. Allez Frédo, prépare-nous le casse du siècle, qu'on ait notre revanche !".

Ainsi parlait Fredo, le roi des parrains, le chef du Milieu, le parrain des macs et le mac des rois, enfin... des Reines ! L'air tout-à-fait comme il faut, c'est-à-dire sérieux et profond, il sortit de sa poche son bloc-note et lut la première page : "Téléphoner à Elit, demander Max. Rencart à 15 h à l'hôtel Libano". La démarche "mafiosienne" et le Borsalino sur les yeux, notre héros s'enfonça dans les rues lugubres de Froggyville.
"– Vache de vie ! pensa-t-il.

Qui est Frédo ?

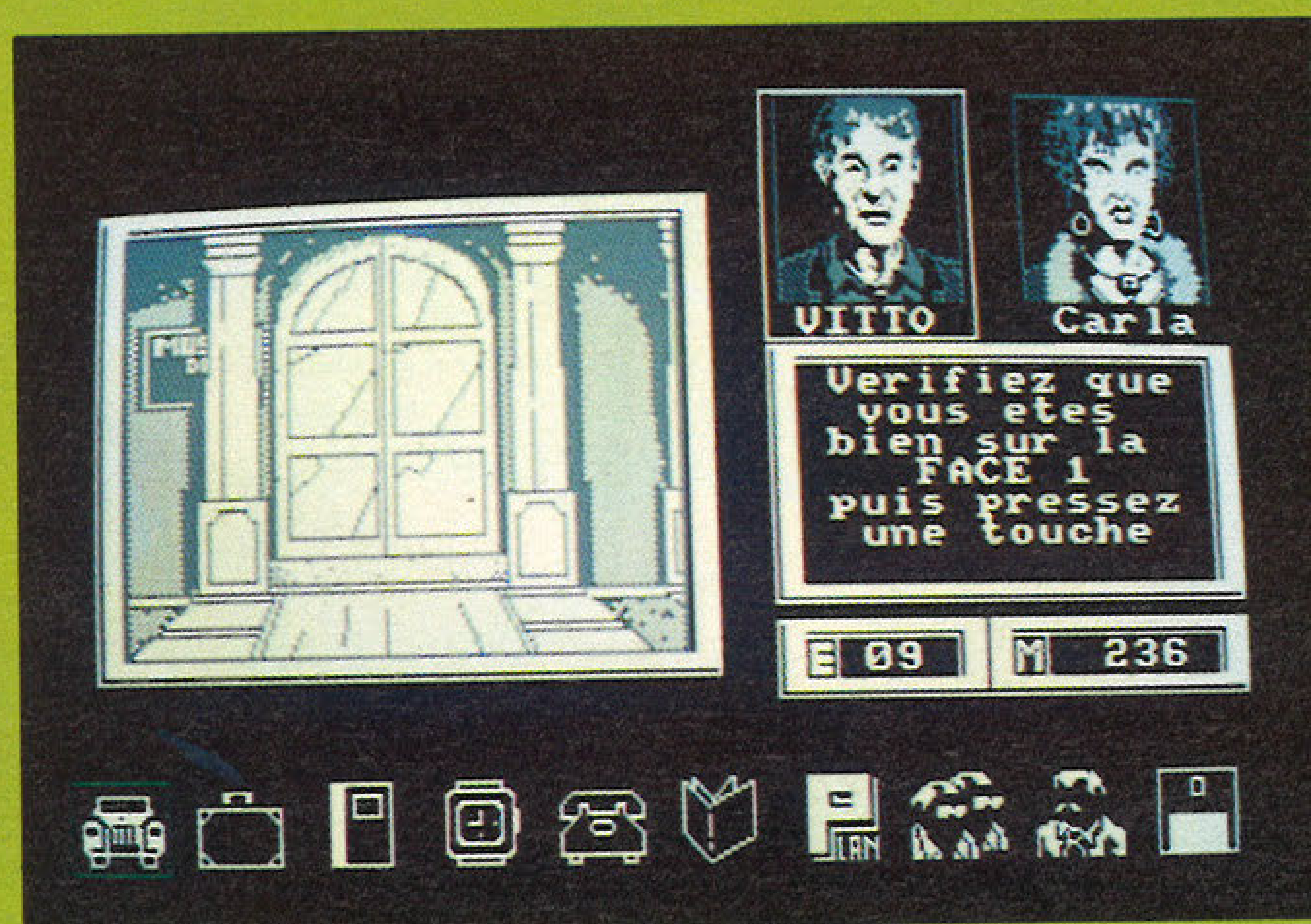
Frédo est un personnage créé de toutes pièces par le joueur au début d'une partie. Vous auriez très bien pu nommer votre héros "Paul Dewaertninoschkaya dit Le Terrible" ou encore "Lola la Suave", l'identité du truand étant laissée à l'entière initiative du joueur. Définissez encore sa spécialité (Boss, Mac, Chauffeur, Tueur ou Casseur), son année de naissance (de 1935 à 1952. Sachant que l'action se déroule en 1970, vous avez son âge) et votre personnage vous appartiendra. Et maintenant, que vais-je faire de ce voyou ? Vous demandez-vous. Le remettre dans le droit chemin ? Certainement pas ! Le but final est de réussir le casse du siècle. Pour parvenir à cette fin immorale, la pitié, le sentimentalisme et la faiblesse sont à mettre au pilori ! Ah ! Pouvoir attaquer une pauvre épicière, dévaliser un musée ou descendre cinq/six flics en toute impunité, quels plaisirs ! Allez ! En route pour l'aventure !

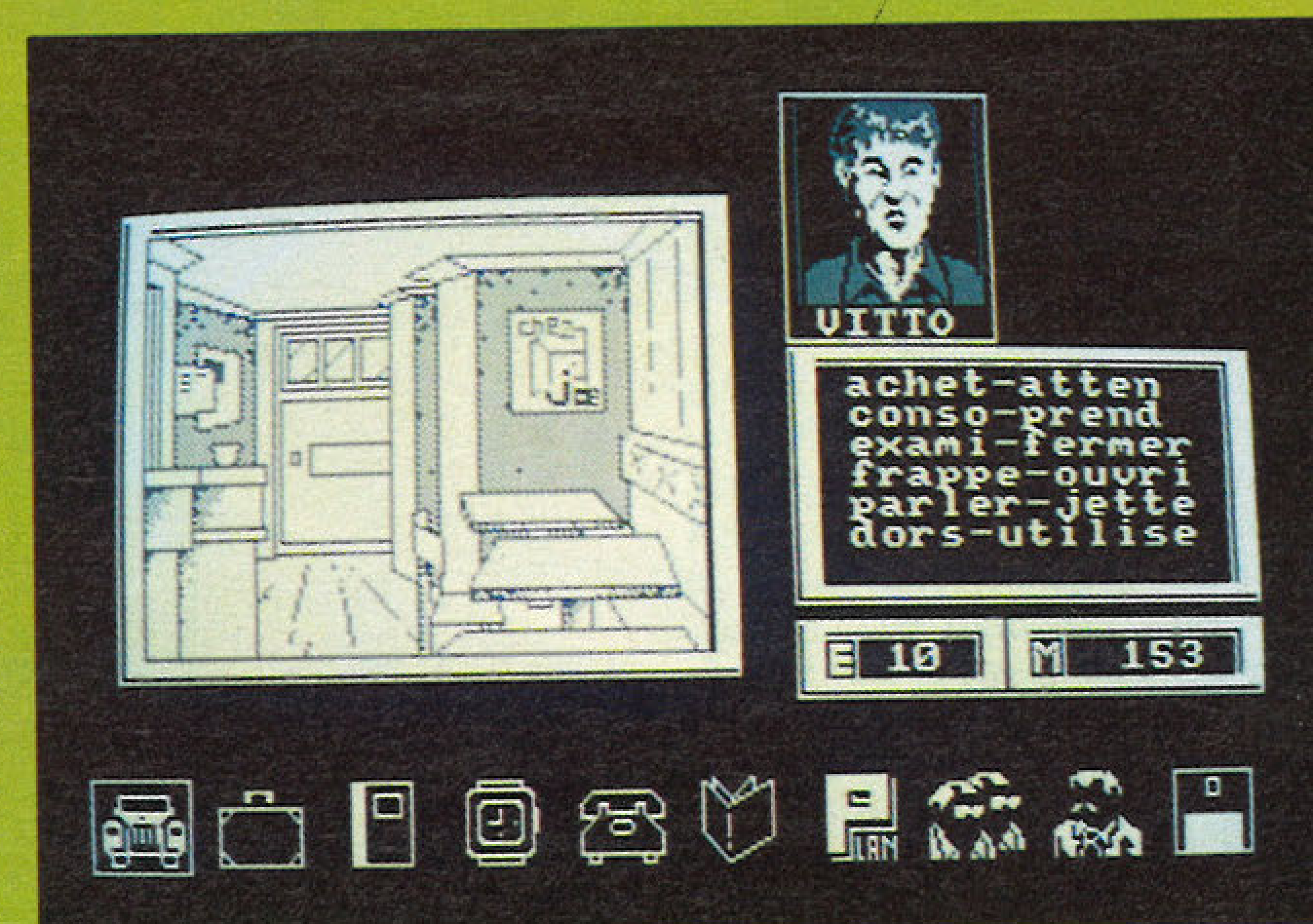
L'aventure

"– Mon petit Frédo, tu dois rencontrer Max, il n'y a pas de pétard. Il paraît qu'il se rince les boyaux chez Elit. Quand ils vont me voir rappliquer, dans ce boxon, y s'ront pas déçus ! Je saute dans ma berline, direction rue du Renard. Au fait, quelle

AND







heure y se fait ? 12 h 12 ! C'est bon. J'ai assez de benzine ? Ouais, ça baigne. Tiens ! Une petite bicoque isolée, si j'allais leur dire un p'tit bonjour, là dedans, histoire de me refaire un peu ? Allez, je gare ma caisse et je frappe. Personne ! Et pas de matos pour le casse ! Bon, ce s'ra pour une autre fois, Frédo ! Y faut aussi penser à ton avenir ! Ce ne sont pas des petits bricolages qui feront de toi le parrain de Froggyville. Alors, pas de déconnade, direction Elit. Tiens ! Une cabine téléphonique. Je ferais bien de passer un coup de fil, on ne sait jamais, avec les poulets de ce bled ! Bon, v'la que je n'ai pas le numéro ! Qu'est-ce que j'ai sur moi ? Un larfeuille, des cigarettes, un briquet, 142 balles mais pas le numéro de chez Elit ! Dans mon calepin, peut-être ? Nom de Dieu, j'allais oublier le rencart au Libano ! J'en profite pour écrire que je n'ai pas le numéro d'Elit et je cours à l'hôtel ! 12 h 31 ! Je suis en avance ! Je vais en profiter pour jeter un œil dans mon canard".

On peut tout faire

Vous pensez peut-être que je délire, que je m'y crois complètement ? Et bien, non ! Tout ce qu'a fait Frédo : téléphoner, rouler dans la ville, regarder l'heure, lire le journal, écrire sur son calepin, etc., vous pouvez le faire ! Mais il serait intéressant que je vous explique un peu comment tout cela fonctionne. L'écran se divise en sept zones, la plus grande étant le carré graphique qui nous montre le lieu dans lequel se trouve le personnage (classique). Pour continuer avec le graphisme, il faut aussi indiquer une autre zone qui affiche les photos des protagonistes. Un cadre de communication indique les mots à employer ainsi que les changements de disquette. La zone "Icônes", dans le bas, permet de choisir dix options. Reste un cadre pour la gestion de la voiture, une ligne pour entrer les ordres et une autre pour les réponses. Le problème de communication avec l'ordinateur a été résolu en donnant la liste des verbes et noms à utiliser. Douze verbes seulement sont disponibles, mais ceux-ci sont suffisants puisque les icônes permettent de faire exécuter les ordres principaux. Le choix des icônes se fait par les flèches horizontales du curseur et le passage dans une autre pièce par le pavé numérique. Comment Frédo fait-il pour se déplacer en ville ? C'est fort simple ! Il faut choisir l'option "voiture". Un plan de la ville remplace alors l'image du lieu et il ne reste qu'à déplacer sa petite automobile blanche à travers les rues de la ville ! On stationne devant une porte, on demande où l'on se trouve et on descend, pour se retrouver dans un nouveau lieu. Mais attention à l'accident et au carburant ! Il ne gèle pas (lui), mais se consomme rapidement !

Quatre faces de disquettes pleines à craquer

Voilà des auteurs qui ne sont pas radins sur le nombre d'octets. Ils en fournissent quelque chose comme 643 072 ! Bon ! d'accord, il faut changer de face assez souvent. D'accord, ça ralentit le rythme du jeu. Mais ce ne sont là que petits handicaps qui permettent d'avoir un jeu très riche, plein d'intérêt et d'une excellente qualité graphique. Les dessins ont un style qui convient parfaitement à l'aventure. Seules les couleurs noire, blanche, grise et de temps en temps verte sont employées. La richesse du scénario, le nombre important de possibilités et d'initiatives laissées au joueur, la finesse du graphisme et la qualité de la réalisation font de "BIG BAND" un des meilleurs jeux d'aventure actuel. (Ne fonctionne pas sur 464).

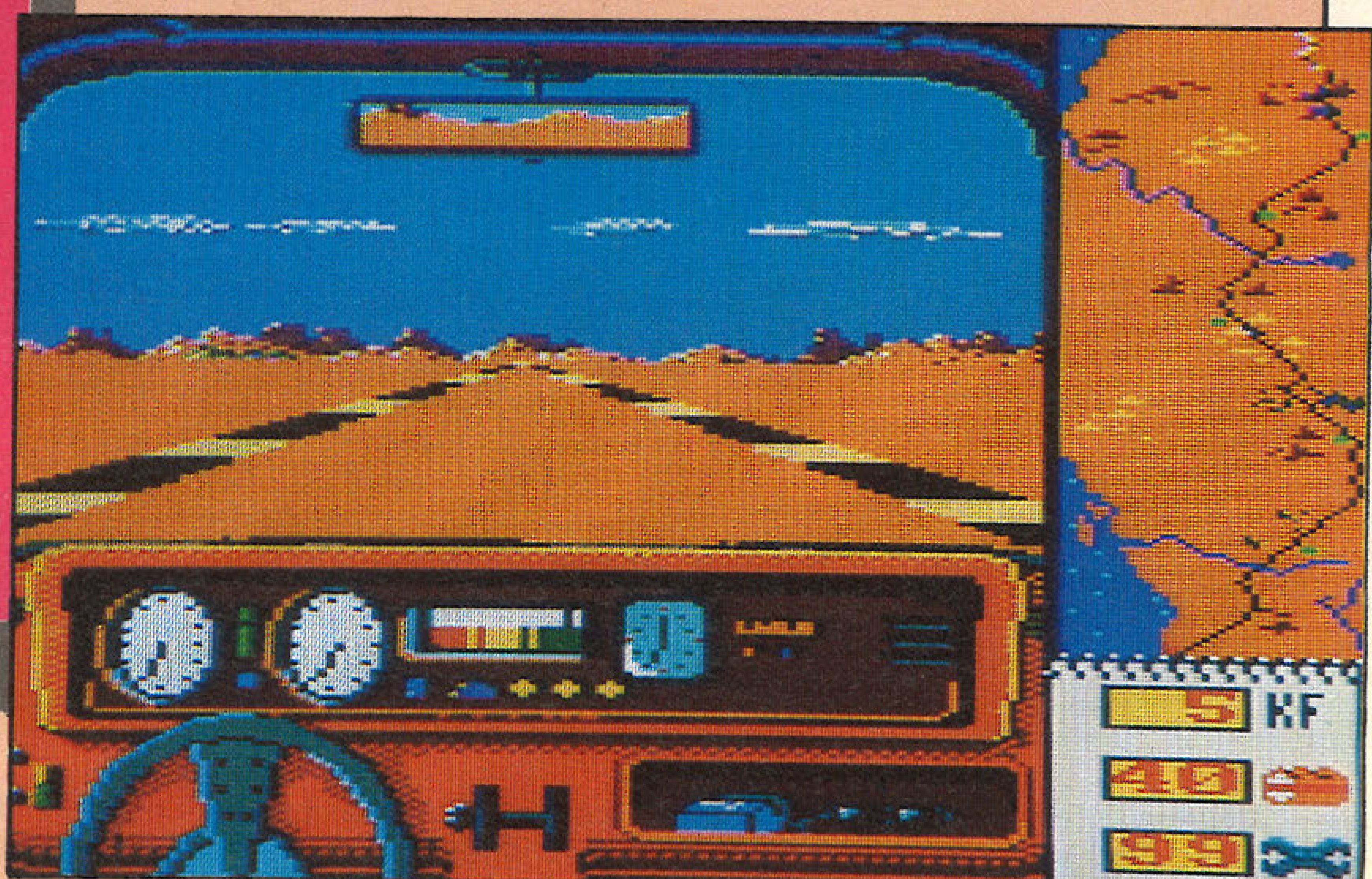
Patrick Yoann





DAKAR 4×4





Éditeur : Coktel Vision
Auteur : J.Y. Baxter
Genre : simulation
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★

Feu ! Partez !

Enfin ! Le grand jour est arrivé ! Après six mois de préparation en tout genre, vous voici au volant de votre 4×4 acheté à crédit, prêt pour le départ. Destination : Dakar. Vous avez mis le contact, le compte-tour monte un peu, tout comme votre palpitant. Un petit coup d'accélérateur pour écouter le moteur... C'est bon ! Le moulin tourne à merveille ! Un vrai petit bijou. Attention ! Cinq concurrents doivent prendre le départ avant vous. Vous les rattraperez, sans aucun doute ! Avec la bombe qu'a mise au point votre mécano ! Au fait ? Emportez-vous suffisamment de pièces détachées ? Et la nourriture, en aurez-vous assez pour tenir le coup jusqu'à Dakar ? Pour gagner un rallye tel que celui-là, il ne faut rien laisser au hasard. Chaque petit détail a son importance.
Malheureusement pour vous, faute de place et d'argent, vous ne pouvez emporter autant de pièces et de nourriture que vous le souhaiteriez. Un choix cornélien s'impose avant le départ : faut-il miser sur la casse en embarquant un autre 4×4 en kit et un sandwich ou, par peur de mourrir de faim dans le désert, remplir la bagnole de boîtes de conserve et ne garder, pour la réparation, qu'un petit tournevis et une clef de douze ? Si je peux me permettre de vous donner un conseil, choisissez le 4×4 en kit, vous en aurez bien besoin dans les premiers essais !

Avez-vous votre permis de conduire ?

Pour se servir convenablement d'une voiture, c'est comme pour faire une omelette, il faut apprendre ! Quand vous aurez vu vos cinq adversaires partir devant vous, il faudra démarrer le plus rapidement possible pour les rattraper. Alors, il ne s'agira pas de s'emmêler les pinceaux avec le levier de vitesse. Pour accélérer, montez la manette vers le haut. Pour passer à la vitesse supérieure, maintenez la manette dans la position d'accélération et appuyez sur le bouton "feu", mais sans tourner ni à gauche ni à droite ! Ne comptez pas sur moi pour vous donner des cours de conduite, mais plutôt sur vous-même. C'est après quelques essais infructueux que vous deviendrez un as du volant !

S'y croit-on ?

Ai-je encore besoin de vous dire que "Dakar" est un jeu de simulation de pilotage automobile ? Non ! En revanche, vous aimeriez bien savoir si "on s'y croit". Je m'en vais donc répondre à cette légitime question.
Par la route qui défile, oui. Par le pilotage de la voiture également, mais par le bruit du moteur, certainement pas ! Et c'est bien dommage. L'intérêt de "Dakar", c'est la possibilité de piloter véritablement son véhicule. Un compteur kilométrique ainsi qu'un compte-tour sont visibles en permanence. Quand la voiture a trop ralenti, il faut rétrograder pour repartir, sinon le moteur n'a pas assez de puissance.
Mais voyons un peu à quoi ressemble l'écran. La route vue de l'extérieur de la voiture, à travers le pare-brise, est la partie la plus importante. Deux bandes, de chaque côté de la piste, défilent et donnent la sensation de vitesse. Les montagnes, dans le lointain, se déplacent à l'horizon mais ne se rapprochent pas. Du tableau de bord, nous avons le volant, les compteurs, une pendule, le levier de vitesses et la boîte à gants (avec un paquet de cigarettes et une paire de lunettes). A droite de l'écran, une carte nous indique notre position et le tracé de la piste. En-dessous, deux valeurs indiquant la quantité de pièces détachées restantes ainsi que la réserve de nourriture sont affichées en permanence. Il est possible de quitter la piste, mais je ne vous parle pas de la consommation en pièces détachées ! Ce n'est plus une 4×4 en kit, qu'il vous faudrait, mais dix !

Patrick Yoann

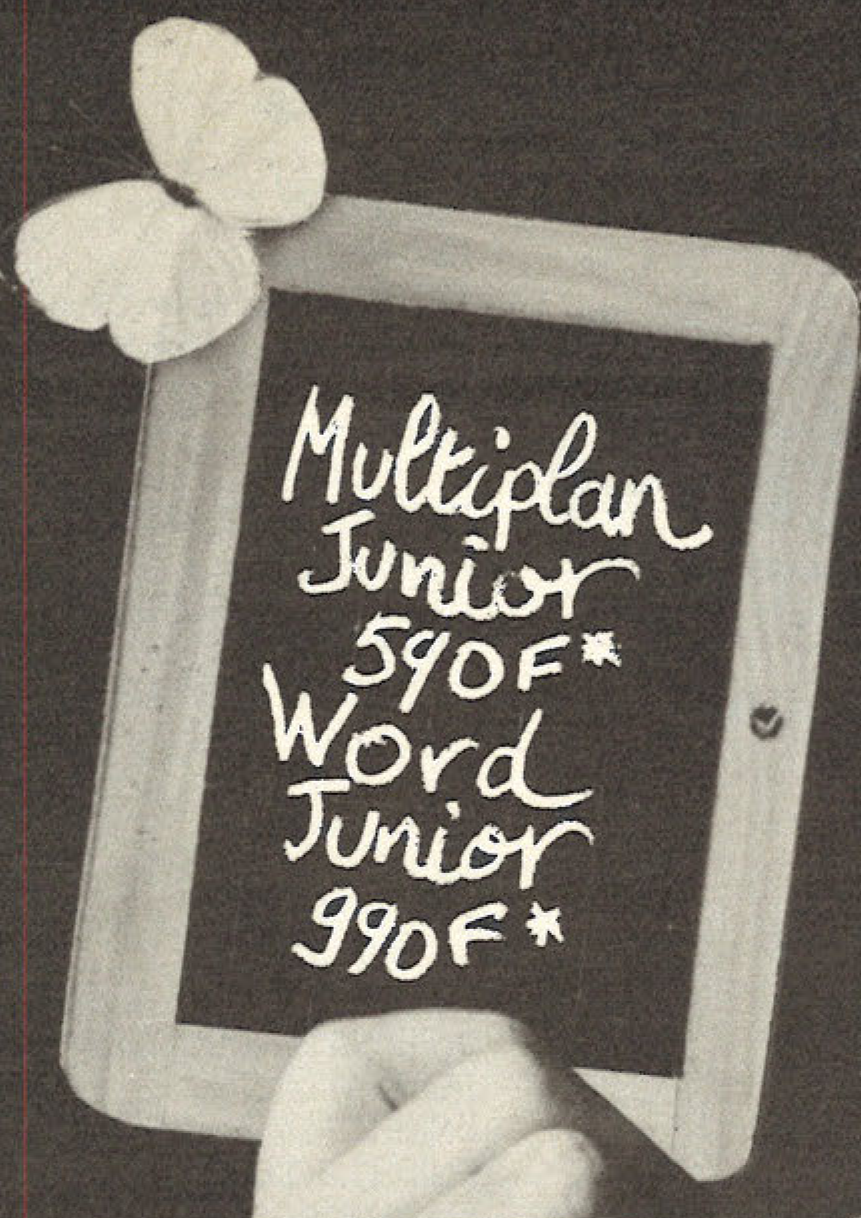


Photo Philip Schilling. RSCG Technologies

LES NOUVEAUX MICROSOFT JUNIOR, ILS N'ONT DE JUNIOR QUE LEURS PRIX.

Junior les prix, senior les performances. C'est toute la philosophie de la collection de logiciels Microsoft Junior pour PC et compatibles. Pour moins de 1000 F, vous allez pouvoir commencer à travailler sérieusement avec votre micro.

Multiplan Junior, c'est votre tableur. Pour exécuter rapidement et simplement tous vos calculs. Ses applications sont innombrables. Son prix ? 590 F.*

Word Junior, c'est votre traitement de texte. Votre micro se transforme en machine à écrire intelligente et devient secrétaire et imprimeur tout à la fois. Le prix de votre nouvelle écriture à très grande vitesse ? 990 F.*

QuickBasic, c'est votre langage de programmation. Maintenant en français, pour programmer vous-même votre machine 10 fois plus vite. Et presque sans apprentissage. Son prix ? 990 F.*

"J'apprends MS-DOS," c'est votre professeur. Pas à pas vous entrez dans votre système d'exploitation. Et vous apprenez à en utiliser toutes les ressources. Le prix de la science ? 420 F.*

Flight Simulator, c'est pour vous détendre, enfin. Votre micro se transfigure en tableau de bord d'avion. A vous de faire évoluer l'appareil. Attention au crash : c'est aussi sensible qu'un vrai et c'est grisant. Le prix de l'ivresse ? 420 F.*

Informez-vous vite en renvoyant le coupon réponse à Microsoft. Le prix du timbre ? 2,20 F !



590 F*



990 F*



990 F*



420 F*



420 F*

A retourner à Microsoft n° 519 Local Québec - 91946 Les Ulis Cedex.

Informez-moi sur : ____________________

Nom : ____________________

Fonction : ____________________

Société : ____________________

Micro-ordinateur utilisé : ____________________

Adresse : ____________________

____

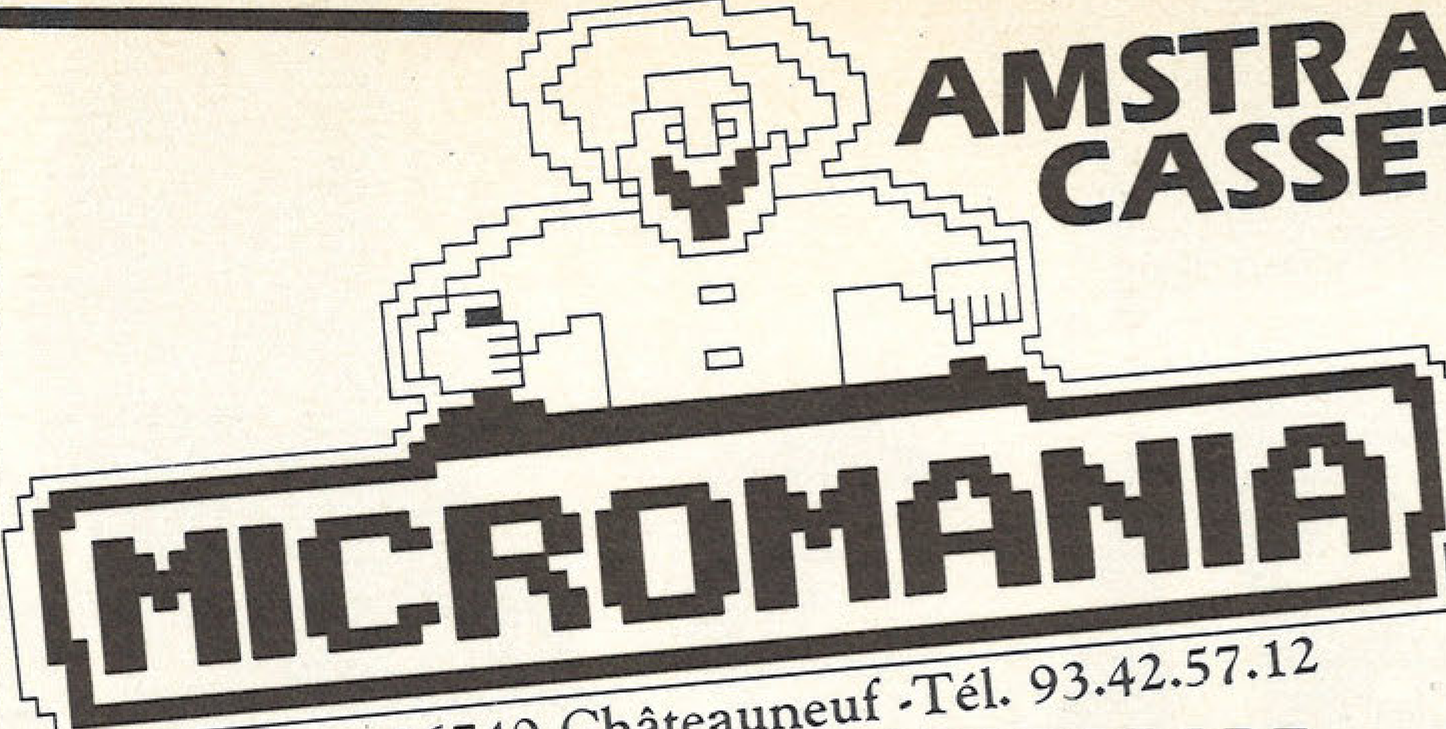
Tél. : ____________________

AMS 22

MICROSOFT®

Les logiciels de la vie simple.

*Prix Public H.T. au 1.02.87.



AMSTRAD CASSETTES

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

PROMOTION SPECIALE

ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 **125 F**
+ GREEN BERET

HIT PACK 2 + 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTIRIAD **95 F**
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **115 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK 1 + COMMANDO
+ BOMBJACK **95 F**
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER **149 F**
+ 3D FIGHT

LORICIEL HIT 2 + FOOT
+ TENNIS + 5e AXE **149 F**

LORICIEL HIT 3
+ TONY TRUAND + AIGLE D'OR
+ EMPIRE **149 F**

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE **95 F**
+ STARION + RED HAWK

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **95 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER + RAMBO
+ FIGHTER PILOT **95 F**

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ RAID + ALIEN 8 **95 F**
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ GUNFRIGHT **139 F**
+ V!... VISITEURS

AMSTRAD ACADEMY NF
+ BRUCE LEE + ZORRO **95 F**
+ BOUNTY BOB STR BACK
+ DAMBUSTERS

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **95 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **95 F**
+ SABRE WULF + JET SET WILLY

NOUVEAUTES!*

OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT **115 F**
RIDER + STREET HAWK
+ MIAMI VICE

AMSTRAD GOLD HITS N° 2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT **115 F**
FOX + KONAMI'S GOLF

PACK FIL N° 2 + THE GREAT
ESCAPE+REVOLUTION **139 F**
+ CAULDRON 2 + SORCERY

ENSEMBLE GREMLIN
+ AVENGER **115 F**
+ TRAILBLAZER
+ FUTUR KNIGHT

*** NOUVEAUTES**

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

NOUVEAUTES!*

AU REVOIR MONTY NF	98 F
Aventures JACK BURTON NF	95 F
ARMY MOVES NF	89 F
BIG FOUR NF	115 F
DESPOTIK DESIGN NF	120 F
DRAGON'S LAIR 2 NF	89 F
ENDURO RACER NF	95 F
FIST 2 NF	95 F
GUNSLINGER NF	95 F
HEAD OVER HEALS NF	89 F
IMPOSSABALL NF	89 F
KRAKOUT NF	89 F
LES PASSAGERS du vent 2 NF	285 F
LEVIATHAN NF	95 F
MANHATTAN NF	125 F
MARCHANOIDS NF	95 F
MARIO BROTHERS NF	89 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	95 F
METRO CROSS NF	95 F
MUTANTS NF	89 F
NEMESIS NF	89 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI15 TRADING CPY NF	95 F
RANA RAMA NF	89 F
SABOTEUR 2 NF	95 F
SAIGON NF	95 F
SAMOURAI TRILOGY NF	89 F
SHAOLIN' ROAD NF	99 F
SARACEN NF	89 F
SIGMA 7 NF	95 F
SLAP FLIGHT NF	89 F
STAR RAIDER NF	95 F
SUPER SOCCER NF	89 F
TAI PAN NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	95 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	169 F
THE SENTINEL NF	89 F
TRIVIAL PURSUIT NF	175 F
WORLD GAMES NF	95 F

PROMO 45 F

FRANKIE GOES TO HWD
JEUX SANS FRONTIERES
WORLD CUP 86
BOUTY BOB NF
BRUCE LEE NF
KNIGHT LORE NF
NIGHT SHADE NF
RAID NF

HIT PARADE

ACE OF AGES NF	89 F
ANTIRIAD NF	79 F
ARCHONOID NF	89 F
ASPHALT NF	115 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
BOMBJACK 2 NF	89 F
3D GRAND PRIX NF	89 F
BREAKTHRU NF	89 F
CAULDRON 2 NF	79 F
COBRA NF	85 F
CRAFTON ET XUNK NF	110 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
DONKEY KONG NF	89 F
ELEVATOR ACTION NF	89 F
EXPRESS RAIDER NF	95 F
1942 NF	89 F

HIT PARADE

FUTURE KNIGHT NF	95 F
HMS COBRA NF	259 F
GAUNTLET NF	95 F
GRAND PRIX 500 CC NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
IKARI WARRIOR NF	85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INFILTRATOR NF	95 F
Les Pyramides d'Arlantis NF	139 F
LEADERBOARD (GOLF) NF	89 F
LEGEND OF KAGE NF	85 F
M'ENFIN NF	135 F
MEURTRES EN SERIES NF	259 F
MONOPOLY FR	175 F
SAPIENS NF	125 F
SCALEXTRIC NF	119 F
SHORT CIRCUIT NF	89 F
SCRABBLE FR NF	175 F
SILENT SERVICE NF	89 F
STRYFE NF	135 F
SUPER CYCLE NF	89 F
SPACE HARRIER NF	89 F
TENTH FRAME NF	89 F
TERRA CRESTA NF	85 F
THE GOONIES NF	99 F
TOP GUN NF	85 F
TT RACER NF	89 F
UCHI MATA JUDO NF	89 F
ZOX 2099 NF	125 F
WINTER GAMES NF	95 F
XEVIOUS NF	89 F
YE AR KUNG FU 2 NF	89 F

ACROJET NF	89 F
AMERICA'S CUP NF	89 F
ATHLETES NF	135 F
AVENGER NF	95 F
AFFAIRE SYDNEY NF	145 F
ASTERIX NF	95 F
BACTRON NF	125 F
BATAILLE d'Angleterre NF	110 F
BATAILLE pour Midway NF	110 F
BAT MAN NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
CAULDRON NF	79 F
CONTAMINATION NF	110 F
DANDY NF	95 F
DEEPER DUNGEONS NF	95 F
DESERT FOX NF	89 F
DOSSIER BOERHAAVE NF	145 F
ELECTRAGLIDE NF	89 F
FIRELORD NF	89 F
GALVAN NF	85 F
GESTE D'ARTILLAC NF	245 F
GREEN BERET NF	85 F
HIGHLANDER NF	85 F
HERITAGE II NF	145 F
INTERNATL KARATE NF	95 F
JAIBREAK NF	85 F
KNIGHT GAMES NF	85 F
KNIGHT RIDER NF	85 F
KONAMI'S GOLF NF	89 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
L'HERITAGE NF	169 F
LIGHT FORCE NF	89 F
MACADAM BUMPER NF	120 F
MARACAIBO NF	125 F
1001 BC NF	120 F
MGT NF	129 F
MIAMI VICE NF	85 F
MISSION ELEVATOR NF	89 F
MOVIE NF	89 F
NEXUS NF	95 F
PACIFIC NF	110 F
SIREET HAWK NF	85 F
SKYFOX NF	95 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
TARZAN NF	89 F
THAI BOXING NF	85 F
THE GREAT ESCAPE NF	89 F
THANATOS NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
TOBROUCK NF	119 F
TOMAHAWK NF	95 F
ZORRO NF	95 F
V! NF	89 F

SPECIAL ANNIVERSAIRE

Pour fêter son 4e anniversaire, Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F



NOUVEAU A PARIS

LA REGLE A CALCUL
65/67 Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

LES MICROMANES CABLES savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h
TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615

LE CLUB DES FANAS DE LA MICRO
1 LES INFOS
2 LES LOGICIELS
3 VOTRE COURRIER
4 GAGNEZ DES JEUX
MICROMANIA
FAITES VOTRE CHOIX + ENVOI

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES 99 F

AMSTRAD DISQUETTES ET PC1512



BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE !

HIT PACK 2 + 1942 + SCOOBY DOO + ANTIRIAD **145 F**
+ COMMANDO 86 + JET SET WILLY 2 + FIGHTING WARRIOR

OCEAN ALL STAR HITS + TOP GUN + SHORT CIRCUIT + GALVAN + KNIGHT **145 F** RIDER + STREET HAWK + MIAMI VICE

AMSTRAD GOLD HITS N° 2 + BREAKTHRU + THE GOONIES + AVENGER + DESERT **145 F** FOX + KONAMI'S GOLF

PACK FIL N° 2 + THE GREAT ESCAPE + REVOLUTION **189 F** + CAULDRON 2 + SORCERY

MELBOURNE NF + RED HAWK + ROCK N WRESTLE **145 F** + STARION + LANCELOT

ALBUM GREMLIN + THE WAY OF THE TIGER + BEACH HEAD 2 **145 F** + BARRY MAC GUIGAN BOX + RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK 1 NF + COMMANDO + BOMJACK + AIR WOLF **145 F** + FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1 + RALLY 2 + INFERNAL RUNNER **179 F** + 3D FIGHT

LORICIEL HIT 2 + FOOT + TENNIS + 5e AXE **179 F**

LORICIEL HIT 3 + Tony Truand+Aigle d'Or+Empire **179 F**

KONAMIS GREATEST HITS NF + GREEN BERET + PING PONG **145 F** +HYPERSPORTS+Ye ar Kung Fu

THEY SOLD A MILLION N°3 NF + KUNG FU MASTER + GHOSTBUSTER + RAMBO + FIGHTER PILOT **145 F**

AMSTRAD-GOLD HITS NF + BEACH HEAD 2 + SUPER TEST DECATHLON + RAID + ALIEN 8 **145 F**

ALBUM FIL NF + THE WAY OF THE TIGER + V!... VISITEURS **195 F** + GUNFRIGHT

THEY SOLD A MILLION N°2 NF + BRUCE LEE + MATCH POINT (Tennis) + KNIGHT LORE **145 F** + MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF + BEACH HEAD + DECATHLON + SABRE WULF **145 F** + JET SET WILLY

NOUVEAUTES !*

AU REVOIR MONTY NF	145 F
ARMY MOVES NF	145 F
1001 BC NF	165 F
Aventures JACK BURTON NF	145 F
DEEPER DUNGEONS NF	145 F
DESPOTIK DESIGN NF	175 F
DRAGON' LAIR 2 NF	145 F
FIST 2 NF	145 F
ENDURO RACER NF	145 F
GUNSLINGER NF	145 F
HEAD OVER HEALS NF	145 F
IMPOSSABALL NF	145 F
KRAKOUT NF	145 F
LEADER BOARD NF	139 F
LE PASSAGER DU TEMPS NF	195 F
LE PACTE NF	199 F
LES PASSAGERS du vent NF	285 F
LEVIATHAN NF	145 F
MARCHANOIDS NF	145 F
MARIO BROTHERS NF	145 F
MASQUE NF	179 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	145 F
METRO CROSS NF	145 F
MUTANTS NF	145 F
NEMESIS NF	145 F
PAPER BOY NF	135 F
RANA RAMA NF	145 F
SABOTEUR 2 NF	145 F
SAIGON NF	145 F
SAMOURAI TRILOGY NF	145 F
SARACEN NF	145 F
SCALEXTRIC NF	245 F
SCOTT WINDER NF	225 F
SHAOLIN'S ROAD NF	165 F
SIGMA 7 NF	145 F
STAR RAIDER 2 NF	145 F
SUPER SOCCER NF	145 F
TAI PAN NF	145 F
TEMPLE OF TERROR NF	135 F
THE SENTINEL NF	145 F
TOBROUCK NF	169 F
TRIVIAL PURSUIT NF	229 F
WORLD GAMES NF	145 F

PROMO 75 F

BRUCE LEE	MOVIE
HYPERSPORT	WORLD CUP 86

HIT PARADE

ACE OF AGES NF	145 F
ARCHONOID NF	145 F
ASPHALT NF	165 F
BACTRON NF	169 F
BILLY LA BANLIEUE NF	179 F
BOB WINNER NF	169 F
BOMBJACK 2 NF	139 F
3D GRAND PRIX	140 F
BREAKTHRU NF	139 F
CAULDRON 2 NF	130 F
COBRA NF	139 F
CRAFTON ET XUNK NF	165 F
CRYSTAL CASTLE NF	145 F
ELEVATOR ACTION NF	139 F
EXPRESS RAIDER NF	145 F
FER ET FLAMME NF	249 F
FUTURE KNIGHT NF	145 F
GAUNTLET NF	145 F
GRAND PRIX 500 CC NF	169 F
GHOST N GOBBELINS NF	139 F
HMS COBRA NF	299 F

HIT PARADE

IKARI WARRIOR NF	139 F
INFILTRATOR NF	139 F
KNIGHT RIDER NF	135 F
KONAMI'S GOLF NF	135 F
LEGEND OF KAGE NF	145 F
Les Pyramides d'Atlantis NF	169 F
LIGHT FORCE NF	139 F
MANHATTAN 95 NF	149 F
M'ENFIN NF	179 F
MIAMI VICE NF	139 F
MEURTRES EN SERIES NF	299 F
MONOPOLY FR NF	245 F
PACIFIC NF	139 F
REVOLUTION NF	139 F
SAPIENS NF	169 F
SCRAM 2 NF	165 F
SCRABBLE FR NF	220 F
SCRAM NF	165 F
SHORT CIRCUIT NF	145 F
SILENT SERVICE NF	139 F
STRYFE NF	195 F
SUPER CYCLE NF	139 F
SPACE HARRIER NF	139 F
STREET HAWK NF	135 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	199 F
TENTH FRAME NF	145 F
TERRA CRESTA NF	139 F
THE GREAT ESCAPE NF	145 F
TOP GUN NF	139 F
TOP SECRET NF	220 F
TRAILBLAZER NF	139 F
TT RACERS NF	145 F
UCHI MATA JUDO NF	135 F
WINTER GAMES NF	145 F
XEVIOUS NF	139 F
YE AR KUNG FU II NF	139 F
ZOMBI NF	165 F
ZOX 2099 NF	175 F

ACROJET OF AGE NF	145 F
ALIENS NF	145 F
ANTIRIAD NF	129 F
AFFAIRE SYDNEY NF	195 F
AFFAIRE VERA CRUZ NF	195 F
ASTERIX NF	149 F
ATHLETES NF	175 F
AVENGER NF	145 F
BATAILLE d'Angleterre NF	195 F
BATAILLE pour Midway NF	195 F
BAT MAN NF	130 F
BIGGLES NF	139 F
CONTAMINATION NF	190 F
DEMAIN HOLOCAUSTE NF	245 F
HARRY ET HARRY NF	169 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	145 F
JAIBREAK NF	145 F
KNIGHT GAMES NF	135 F
KUNG FU MASTER NF	135 F
Les PASSAGERS du VENT NF	295 F
MACADAM BUMPER NF	175 F
MARACAIBO NF	169 F
MISSION ELEVATOR NF	159 F
MGT NF	169 F
NEXUS NF	145 F
RODEO NF	169 F
SKYFOX NF	145 F
STIKE FORCE HARRIER NF	129 F
TARZAN NF	145 F
TENSION NF	169 F
THAI BOXING NF	129 F
THEATRE EUROPE NF	185 F
THE WAY OF THE TIGER NF	120 F
TOMAHAWK NF	145 F
YE AR KUNG FU NF	119 F
ZORRO NF	145 F

PC 1512

PC HITS + TOP GUN + THE GREAT ESCAPE **245 F** + THE DAMBUSTERS + STRIP POKER

ALTERNATE REALITY NF	195 F
BOB WINNER NF	220 F
BRUCE LEE NF	195 F
DESTROYER NF	245 F
ECHECS 3D NF	195 F
F15 STRIKE EAGLE NF	195 F
GAUNTLET NF	195 F
GRAND PRIX 500 CC NF	195 F
HACKER NF	195 F
HISTOIRE D'OR NF	235 F
INFILTRATOR NF	195 F
LES PASSAGERS du vent NF	285 F
MASTERS OF UNIVERS NF	195 F
MGT NF	195 F
MOVIE MONSTER NF	245 F
PCA MAN + DIG DUG + MR DO NF	195 F
PSI 5 TRADING company NF	195 F
SCRABBLE NF	245 F
SHANGAI NF	195,F
SILENT SERVICE NF	225 F
SOLO FLIGHT NF	195 F
STRIP POKER NF	195 F
SUPER TENNIS NF	195 F
SUMMER GAMES II NF	195 F
SWORLD SAMOURAI NF	195 F
TAI PAN NF	145 F
THE DAMBUSTERS NF	195 F
ULTIMA 3 NF	195 F
WINTER GAMES NF	195 F
WORLD GAMES NF	245 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

AMS 22 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

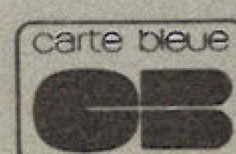
NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue



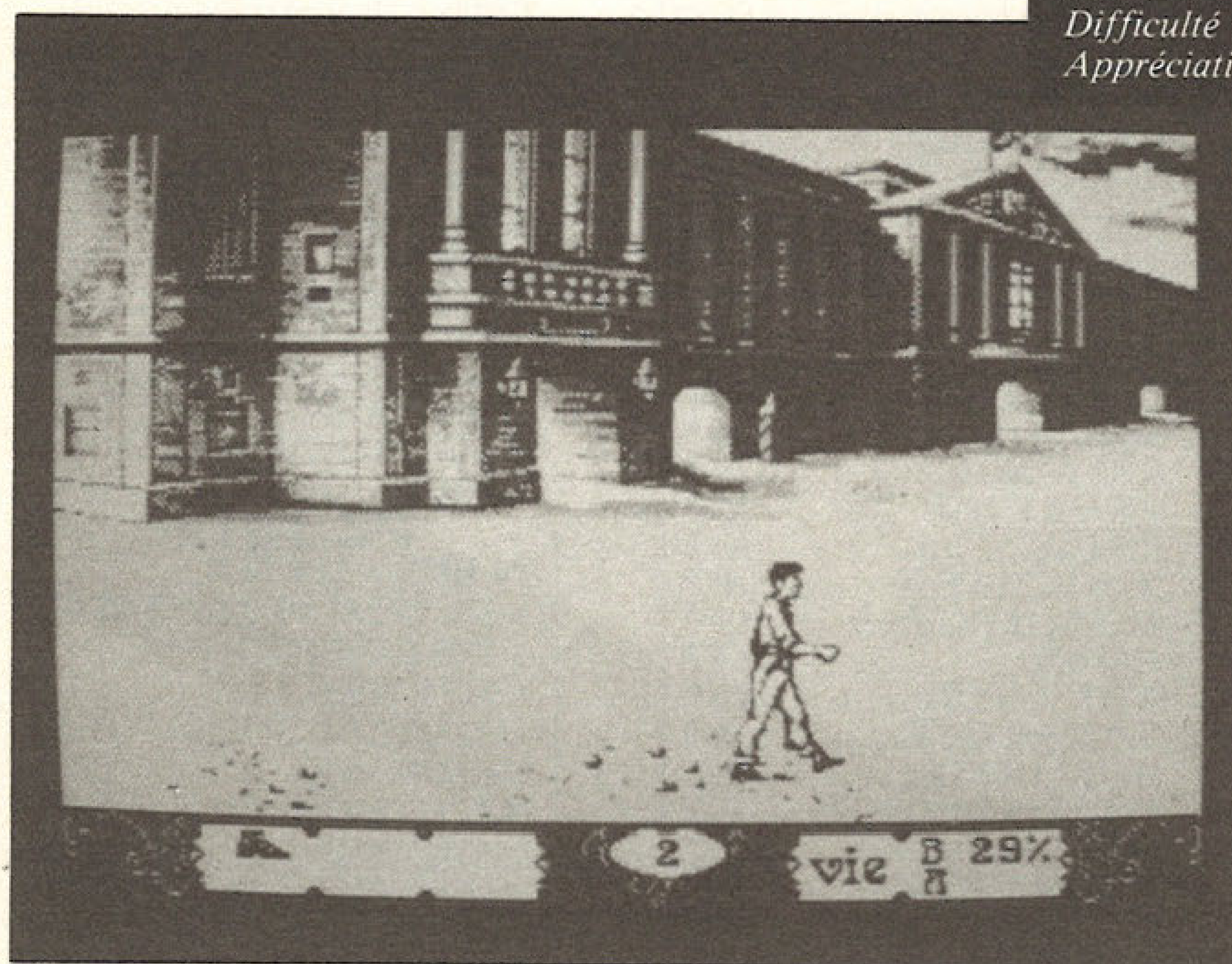
Date d'expiration ___/___ Signature ________

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 Numéro de membre

BOB WINNER : LES PCW S'ANIMENT!

Editeur : Loriciels
Support : disquette
Genre : aventure/arcade/graphique
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★★





Comme tout bon S.F"iste" qui se respecte, j'ai lu Isaac Asimov. J'ai vécu le "défilé de Robots", "les cavernes d'acier" et tout ce qui touchait de près ou de loin à la robotique. Aussi, c'est avec un très grand intérêt que j'ai regardé évoluer avec grâce ce robot du futur ; j'ai nommé Bob Winner.

Toujours vainqueur

Ils y ont mis le temps, mais ils y sont enfin parvenus et pour notre plus grand bonheur ; adapter ce merveilleux jeu sur PCW.
Non, c'est vrai cela, je ne veux pas "piquer" ma petite crise de jalousie, mais il y avait de quoi se fâcher ! A croire que seuls les CPC avaient le droit à la vedette. Non mais !
Bob, on ne le présente plus. Il fait figure de héros légendaire sur nos Amstrads. Et pour cause ! Une animation parfaite, et des graphismes époustouflants (digitalisation oblige), bref, y'a pas à dire c'est vraiment ce qui se fait de mieux.
Bien sûr, on ne peut pas dire que le scénario soit des plus originaux. Le coup du globe-trotter parti à la recherche d'une quelconque civilisation disparue, on connaît. Mais que voulez-vous, on ne peut pas tout avoir !
Ne serait-ce que pour la présentation, ce jeu vaut le petit investissement. Tout de suite mis au "parfum", votre seul but dans la vie deviendra la quête du "fin mot de l'histoire".

Eh, oh, pas si vite !...

Je vois d'ici le regard de certains qui s'illumine en songeant aux petits "pokes" qui leur permettront d'aller visiter les paysages tout à loisir. Stop, on ne touche à rien et on regarde. Mieux, on admire pantois, car ça, c'est du grand art.
Il vous faudra donc, pour un temps, incarner Bob Winner dans son incessante quête. Vous traverserez des lieux plus beaux les uns que les autres, allant des jardins du Trocadéro à la baie de Manhattan (avec vue sur la statue de la Liberté, excusez du peu...), en passant par les abords de Big Ben et bien d'autres endroits plus grandioses encore, tout en évitant les nombreux pièges dressés tout particulièrement à votre intention (cadeau de la maison).
Ce que l'on peut regretter, c'est le peu d'indication quant au but de votre mission, mais enfin, et le mystère, que diable !...
C'est pas tout cela, mais cela va démarrer.

Au secours Rocky...

On peut dire que cela débute mal. A peine arrivé dans ce fichu pays, et il faut déjà que je me mesure à un champion de boxe française. Et puis d'ailleurs, où sont mes gants ? Horreur, ils sont sous ses pieds. "Allez courage, penses que tu es Rocky en personne et vas-y !" Remarquez, à bien y réfléchir, j'aurais aussi bien pu me contenter de prendre mes jambes à mon cou et détaler. "Mais enfin, j'ai une réputation à défendre, môa, môssieu..." Vous voyez le tableau, et dire que cela va être comme cela, ou presque, jusqu'à la fin.
Tout à l'heure, ce sera la boxe anglaise, les sables mouvants, les petits volcans, le tueur de l'Ouest américain. Bref, je ne vous dis que cela, rien que des événements agréables en perspective. Sans compter les abeilles géantes qui n'arrêtent pas de vous bourdonner aux oreilles, les tonneaux qui roulent tout seul... Une vraie vie de robot...

A la force du poignet

S'il est vrai que ce jeu demande une grande maîtrise du "bâton de joie" (joystick pour les anglophobes), il n'en est pas moins un excellent exercice pour l'imagination et surtout pour les nerfs (un conseil prenez une mutuelle avant d'y jouer, les remèdes sont chers...). On peut allègrement y passer plusieurs heures en ayant l'impression de ne pas avoir progressé d'un iota.
C'est fou ce que peut faire la passion. C'ar c'est bien de passion qu'il s'agit lorsque l'on a goûté à ce jeu. Etant donné que tout ce que je dirais pourra être retenu contre moi, je ne dirais qu'une chose : achetez-le !...

Georges Brize



LE PASSAGER DU TEMPS

Editeur : Ere Informatique
Auteurs : Patrick Beaujouan et Alain Bregeon
Genre : aventure
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Originalité : ★★★
Appréciation : ★★★★★



(A ne pas confondre avec Les Passagers du vent d'Infogrames, les seuls points communs entre ces deux jeux étant qualité et graphisme !). Ce superbe jeu est réservé en priorité aux amoureux des jeux qui demandent une certaine réflexion, ainsi qu'aux amoureux des chats ! En effet, c'est ce sympathique animal qui vous donnera quelques tuyaux tout au long de votre progression dans le jeu. Un conseil, soyez gentil avec ce chat et ne l'insultez surtout pas car la punition sera très sévère !





Le but du jeu est de retrouver votre cher oncle qui a disparu. Pour cela, il vous faudra passer plusieurs étapes en trouvant de subtiles astuces. Pour faciliter l'emploi du jeu, le mode d'édition a été soigneusement travaillé par Patrick Beaujouan et Alain Bregeon, auteurs de ce jeu, de telle sorte que vous donnerez votre ordre en langage courant, c'est-à-dire avec des phrases que vous utilisez tous les jours.

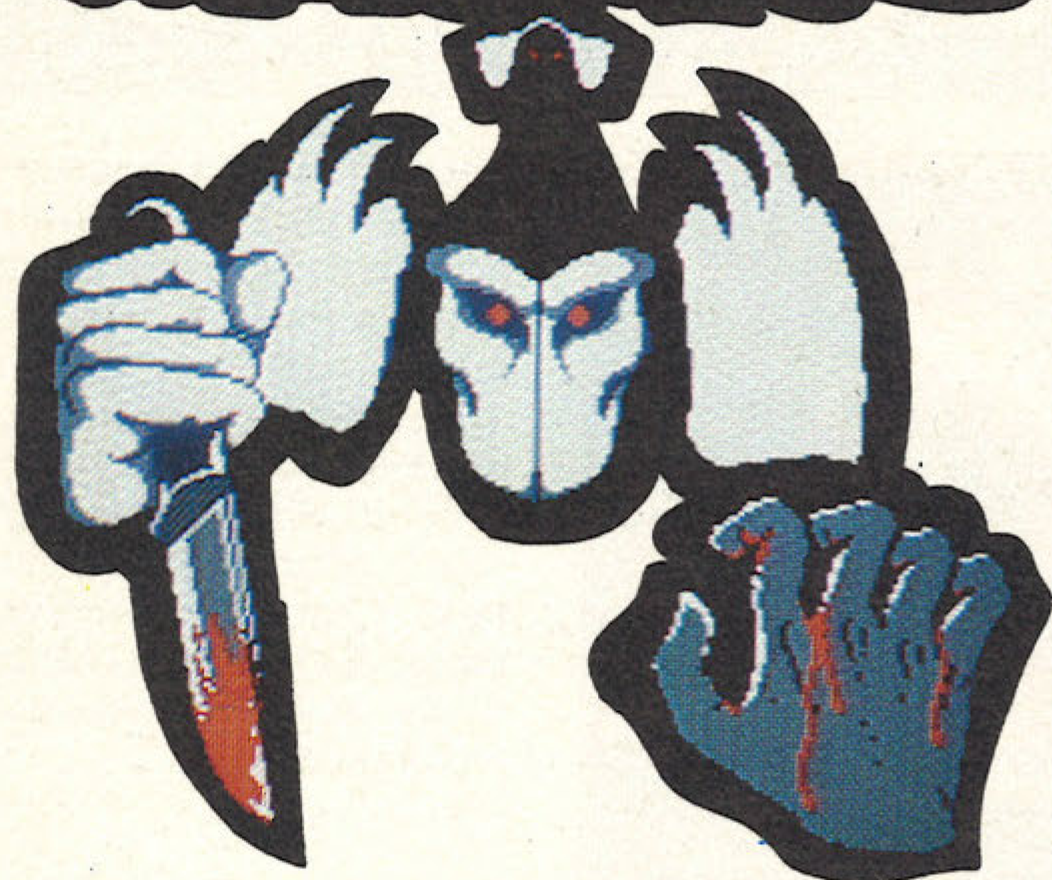
Pendant le jeu, l'écran est divisé en quatre fenêtres : la plus grande est la fenêtre graphique où la qualité du graphisme donne un réalisme surprenant aux images. La fenêtre du bas est réservée à l'entrée de vos ordres ainsi qu'aux réponses de l'ordinateur (c'est également ici que vous devrez faire vos éventuelles punitions !). Bien sûr, une fenêtre est réservée à l'image du chat qui, en passant, ne manque vraiment pas d'humour tout comme certaines animations de l'image d'ailleurs. Enfin, il reste la partie de l'écran réservée aux conseils que vous donne le chat. Ces conseils sont souvent exprimés par des jeux de mots qui vous empêchent de sombrer dans la morosité.

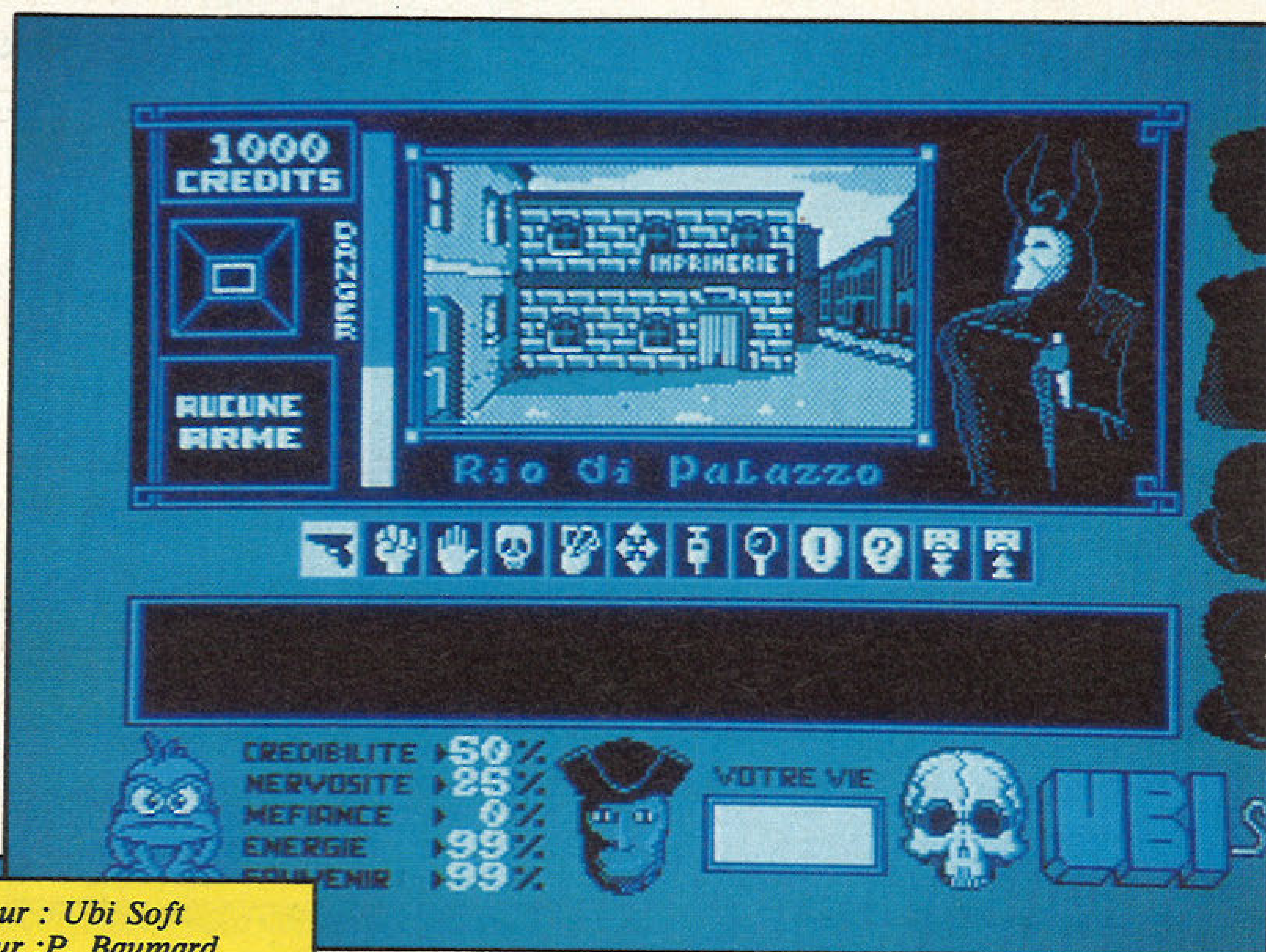
Pour éviter d'user vos petits doigts, les commandes les plus utilisées ont été programmées sur les touches du pavé numérique. Ainsi, la touche f8 sera équivalente à l'ordre examiné. A propos des ordres, rappelez-vous toujours que les verbes doivent être employés à l'impératif, sinon, ils seront incompris. La touche COPY vous permettra de demander de l'aide au chat. Si ce dernier refuse, caressez-le, ça marche quelquefois. Autre avantage dans ce jeu qui en comporte beaucoup, il vous est possible de charger une partie en cours pour la récupérer plus tard. Cela permet d'éviter de passer des nuits blanches de peur d'être obligé de devoir tout recommencer.

Court-Circuit : on vous aide !

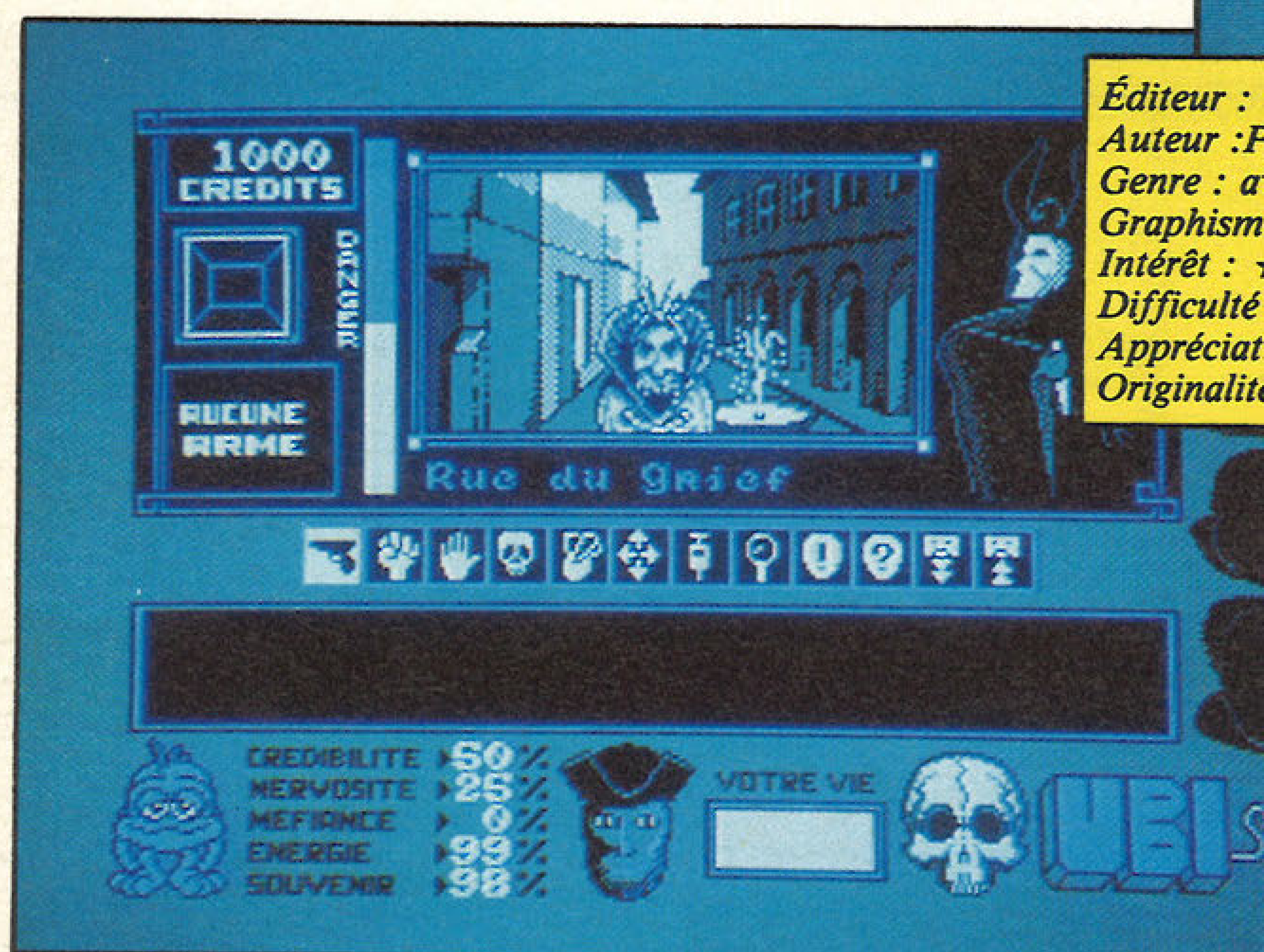
Lorsque le jeu commence, vous vous retrouvez devant une maison dont la porte est malheureusement fermée. Il vous faudra donc l'ouvrir. Pour vous éviter d'avoir à rester dehors, je vous donne la solution : vous devez d'abord prendre le journal qui se trouve dans la poubelle, puis en déchirer une page que vous glisserez sous la porte que vous secouerez plusieurs fois. La clef tombera alors sur la feuille et il ne vous restera plus qu'à tirer la feuille, ramasser la clef et ouvrir la porte. Vous accèderez alors à l'une des nombreuses pièces de la maison. Un conseil, coupez le son car le signal d'alarme est assez agaçant. Allez, je vous donne quelques autres tuyaux : regardez sous le meuble, vous trouverez une pile, prenez-la, elle vous servira pour la torche qui se trouve dans le tiroir. Pensez aussi à prendre l'argent qui se trouve dans la poche de la blouse. Lorsque vous aurez tous ces accessoires, vous devrez éteindre la lampe, dévisser l'ampoule, mettre la pièce dans la douille puis rallumer la lampe. Cette longue opération aura pour effet de faire sauter les plombs qui coupera l'alarme et vous permettra d'ouvrir les portes pour passer dans les pièces suivantes. Maintenant, je vous en ai assez dit, à vous de vous débrouiller, et soyez sympa, si vous trouvez des astuces intéressantes, faites-en profiter les copains, envoyez-les nous pour notre rubrique HELP !

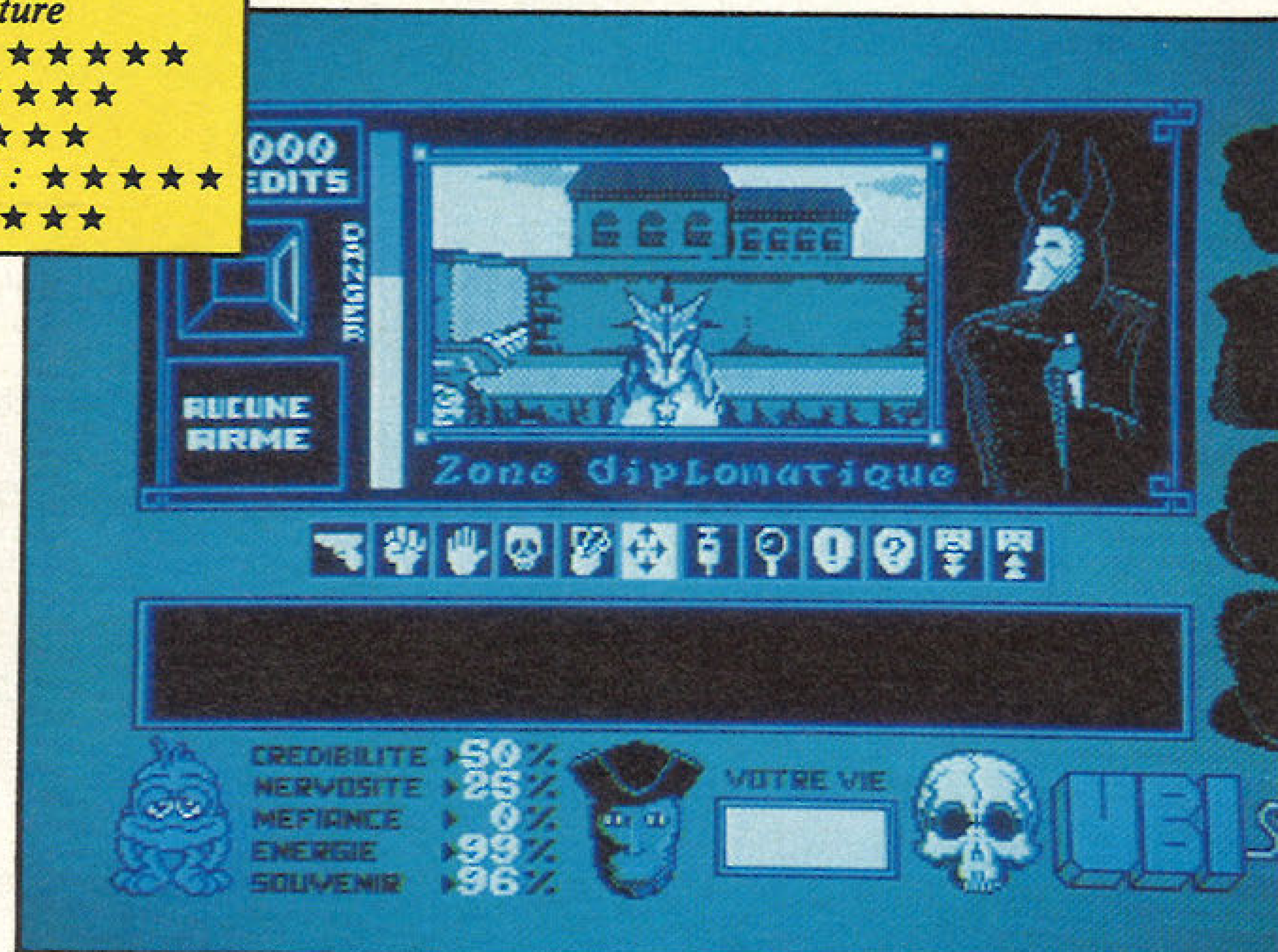
Eric Mistelet





Éditeur : Ubi Soft
Auteur :P. Baumard
Genre : aventure
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★
Originalité : ★★★





Que tous les passionnés d'aventure, les amoureux de Venise et les fous de beaux dessins s'arrêtent un instant : "MASQUE" est arrivé ! Finis les états de déprime et de manque ! Ce nouveau jeu d'aventure pourra leur fournir, pour plusieurs semaines et quotidiennement, la dose d'évasion nécessaire à leur équilibre psychique. Mais attention ! La marchandise est de qualité et de grande qualité !

Le bande dessinée

L'histoire nous est présentée, dans la notice, sous forme de bande dessinée. Imaginez un peu : Venise, les canaux, les gondoles et une jolie Vénitienne, Rénata. Le gondolier fait glisser son bateau dans les rues de Venise, sans heurt ni bruit. La belle Rénata, le visage dissimulé par une grande capuche, se tient debout dans l'embarcation. La gondole s'approche d'une maison. Dans son long manteau noir, les pieds nus, la femme monte majestueusement les marches du perron et pousse la vieille porte de bois.

— "Enzo ! Enzo chéri, tu es là ?

— Déjà de retour, belle Rénata ?

— Oui, mais j'ai juste le temps de me costumer et je file à nouveau. Tu m'accompagnes, j'espère ?"

Jusque-là, cette conversation peut sembler tranquille et gaie, comme pendant une préparation de carnaval. Mais le ton va rapidement changer et une forte inquiétude s'installer sur le visage d'Enzo. Il craint de sortir à visage découvert et son masque n'est pas prêt.

— "Mais, Enzo, il n'y a aucun danger pendant la grande trêve du carnaval !

— La grande trêve n'est pas une garantie absolue, Rénata !

— Ne dis pas de bêtises, ILS n'oseront jamais".

Enzo, le cœur gros, regarde partir la belle Rénata, sa femme. Que se passe-t-il donc à Venise pour que les habitants aient peur de sortir ? Et qui donc peut impunément semer la terreur dans la plus belle ville du monde ? Nous ne le savons pas. Rénata a confiance, elle marche dans les rues de Venise, légère et heureuse de participer au carnaval. Tout le monde est masqué, elle ne se méfie pas... de personne... pas même de ce grand masque surmonté d'un oiseau aux ailes déployées que se faufile derrière elle. Quand elle le voit, son grand couteau à la main, il est trop tard. La belle Rénata meurt dans Venise en fête.

Courrez venger votre femme !

Qui a osé ? Qui a eu l'audace de s'attaquer à votre femme, la plus belle des Vénitiennes ? Des tueurs sans scrupule bien sûr, mais aussi des gens qui n'ont pas fini leur sale besogne. Vous êtes désormais leur prochaine victime. Ce sera vous ou eux. Une course poursuite à travers les rues de Venise va commencer. Soyez vigilant, interrogez tous

TOUT AMSTRAD EN 4 PAGES

ORDINATEURS AMSTRAD

ORDINATEURS CPC AMSTRAD

-CPC 464 COULEUR..........	2990
-CPC 464 MONOCHROME.......	1990
-CPC 6128 COULEUR.........	3990
-CPC 6128 MONOCHROME..........	2990

PERIPHERIQUES CPC 464-664-6128

CABLES DIVERS CPC

-CABLE DMP 2000 -1,5 M........	150
-CABLE FD1-LECTEUR DISK...	150
-CABLE LECTEUR K7.........	70
-KIT RALLONGE CPC 464.........	135
-KIT RALLONGE CPC 6128........	185

IMPRIMANTES

-IMPRIMANTE DMP 2000......	1690

LECTEURS DISK & K7 - CPC

-DD1-LECTEUR DISK (A) CPC.	1990
-FD1-LECTEUR DISK (B) CPC.	1590
-LECTEUR K7 + CABLE...........	390

AUTRES PERIPHERIQUES CPC

-AMSTEL 2 - INTERFACE MINITEL.	890
-CRAYON OPTIQUE AMSTRAD...	290
-CRAYON OPTIQ.DK'TRONIC...	310
-CRAYON ELEC.STUDIO 464/664...	395
-MP2-PERITEL/CPC464-6128..	490
-INTERFACE RS 232 CPC.........	590
-SSA1-SYNTHE.AMSTRAD......	390
-SOURIS AMX + 4 DAO.......	690
-SYNTHE TECHNIMUSIQ.DISK..	499
-SYNTHE.TECHNIMUSIQ.K7....	480

ORDINATEURS SINCLAIR

-ZX SPECTRUM +2 - 128Ko..	1990

JOYSTICKS

JOYSTICKS DE LA MARQUE

-DOUBLEUR JOYSTICK AMSTRAD	110
-CONTROL-MANET-TO7/70/MO5.	160
-JOYSTICK THOMSON.........	120

AUTRES JOYSTICKS

-JOYSTICK COMPETITION PRO.....	180
-DOUBLEUR JOYSTICK...........	120
-JOYSTICK AMSTRAD............	155
-JOYSTICK QUICK CHOC 1....	60
-JOYSTICK QUICK CHOC 2....	70
-JOYSTICK TURBO 2............	160

AMSTRAD

EN STOCK DISPONIBLE IMMEDIATEMENT

ENCORE MOINS CHER !

CPC 464

MONO 1.990F ~~2.190F~~

COULEUR 2.990F ~~3.390F~~

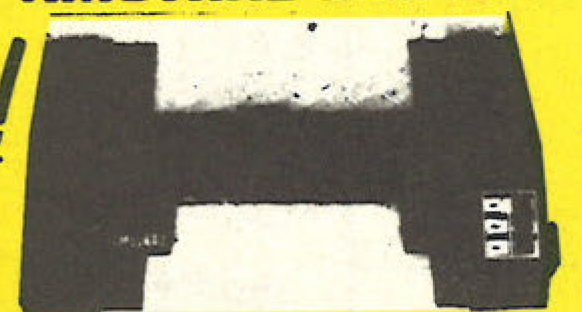
CPC 6128

MONO 2.990F ~~3.390F~~

COULEUR 3.990F ~~4.490F~~

NOUVEAUX PRIX

AMSTRAD DMP 2000



1.690F ~~1.990F~~

CARTE BLANCHE pour cet achat 120 F par mois

PROMOTION DISQUETTE

35F par 10

30F par 20

29F par 30

28F par 50

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

AMSTRAD

TRAITEMENT DE TEXTE

PCW 8512 — 5926 F

CARTE BLANCHE pour cet achat 360 F par mois

256K

LIVRE COMPLET AVEC

- 1 Unité centrale
- + 1 Ecran monochrome
- + 1 Lecteur disquette incorporé
- + 1 Imprimante
- + 1 Traitement de texte

CARTE BLANCHE pour cet achat 300 F par mois

PCW 8256 — 3997 F H.T. ou TTC 4740 F

Livré avec imprimante et traitement de texte

Un micro-ordinateur avec traitement de texte et moins cher qu'une machine à écrire. (et plus pratique).

Lecteur disquette AMSTRAD DD1



~~2.490F~~ 1.990F

avec interface Livré Complet avec CP/M 2 2 et Dr logo interface et câbles 3 pouces

A CREDIT 190 F comptant + 223,40 F en 9 mensualités

LECTEUR DISQUETTE FD1

~~1.990F~~ 1.590F

sans interface 2' lecteur de disquette · Se branche sur le câble du DD1



BOITIER RANGEMENT 40 disquettes 3' — 150 F

Jostick AMSTRAD 155 F

Avec prise pour brancher une autre manette

Jostick seul 140 F

JOYSTICK Compétition PRO — 220 F

ADAPTATEUR COULEUR PÉRITEL
- MP1 pour CPC 464 — 390 F
- MP2 pour CPC 664/6128 — 490 F

INTERFACE SÉRIE RS 232 — 590 F

SYNTHE VOCAL STEREO — 410 F

SYNTHE VOCAL FRANÇAIS
- En cassette — 390 F
- En disquette — 490 F

Lecteur de cassette pour AMSTRAD CPC 664 CPC 6128 — 390 F

SOURIS AMX POUR CPC

Fournie avec 4 logiciels — 690 F

PC 1512 AMSTRAD

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

PC 1512
Lecteur disquette 360 Ko

PC 1512 SD
Ecran monochrome 4.997 F
Ecran couleur 6.890 F

PC 1512 DD
Ecran monochrome 6.290 F
Ecran couleur 8.190 F

Prix H.T

DMP 3000
1.930 F
Prix H.T.



PC 1512
Avec disque dur 20 Mo

PC 1512 HD10
Ecran monochrome 9.990 F
Ecran couleur 11.890 F

PC 1512

16 BITS-8 MHZ-512 Ko COMPATIBLE PC

CARTE BLANCHE SUR LE NOUVEL AMSTRAD PC 1512

MONOCHROME	/mois	COULEUR	/mois
PC 1512 SD	356 F	PC 1512 SD	490 F
PC 1512 DD	448 F	PC 1512 DD	583 F
PC 1512 HD 10	626 F	PC 1512 HD 10	761 F
PC 1512 HD 20	711 F	PC 1512 HD20	864 F

Profitez de cette occasion pour ouvrir votre Carte Blanche Hyper-C.B.

ORDINATEURS PRO - PC 1512

-PC 1512 SD COULEUR....... 8171
-PC 1512 SD MONOCHROME.... 5926
-PC 1512 DD COULEUR....... 9713
-PC 1512 DD MONOCHROME.... 7459
-PC 1512 HD 20 COULEUR.... 14101
-PC 1512 HD 20 MONOCHROME. 11848

ORDINATEURS TRAIT.TEXTE - PCW

-PCW 8256 -256 Ko......... 4740
-PCW 8512 -512 Ko......... 5926

PERIPHERIQUES PC 1512 & PCW

IMPRIMANTES PC 1512

-IMPRIMANTE DMP 3000...... 2290
-KIT RELIANT 1 PC A 2 IMPRIM. 590

PERIPHERIQUES PC 1512

-FD3 - LECTEUR DISQUE (B) PC. 1780

PERIPHERIQUES PCW 8256-8512

-LIGHT PEN-CRAYON OPTIQUE. 880
-ECRAN PROTECTION MONITEUR... 350
-EXTENSION 256 KO + MANUEL... 450
-FD2-LECT.DISK-B-PCW 8256. 1660
-INTERF.JOYSTICK MX 330 PCW.. 290
-PIED ORIENTABLE MONITEUR.... 350
-CABLE RALLONGE IMPRIMANTE... 190
-SOURIS + INTERFACE PCW... 1500

PROGRAMMES PRO PC 1512

GESTION COMMERCIALE PC 1512

-ALIENOR 2............... 1990
-LA COMPTA MEMSOFT......... 1990
-COMPTA LPC.............. 1125
-COMPTABILITE SAARI....... 2350
-FACTURATION-STOCK FASSI.. 2350
-GESTION LPC-COMP/FAC/STK. 4980
-PAIE GIPSI............... 2350

UTILITAIRES PC 1512

-BASIC COMPILER PC 1512...... 1175
-GEM FONT & DRIVERS PACK..... 429
-GEM FONT EDITOR.......... 990
-GEM PROGRAMMERS TOOLKIT..... 1990
-TURBO EDITOR TLBOX PC....... 700
-TURBO GAMEWORKS TLBOX PC.... 700
-TURBO GRAPHIX TLBOX PC...... 700
-TURBO JUMBO (PACK) PC....... 2960
-TURBO DATABASE TLBOX PC..... 700
-TURBO PASCAL 87 + BCD - PC.. 1180
-TURBO PROLOGUE PC........... 1180
-TURBO TUTOR PC.............. 350
-YES YOU CAN (GENERATEUR). 1175

INTEGRES PC 1512

-CALCOMAT PC 1512........... 820
-DATAMAT PC 1512............ 820
-DBASE 3 PC................. 9429
-DBASE 2 PC................. 1175
-EPISTOLE JUNIOR PC......... 1175
-EVOLUTION SUNSET (GEM)...... 1175
-FRAMEWORK PREMIER.......... 1175
-GEM DRAW BUSINESS LIBRAR. 429
-GEM DIARY................. 429
-GEM DRAW.................. 990
-GEM GRAPH................. 990
-GEM WORDCHART............. 990
-GEM WRITE................. 990
-GEM JT BASE............... 590
-MULTIPLAN JUNIOR PC 1512.... 700
-MALETTE PRACTI (FIL)........ 1950
-REFLEX -BASE DONNEES..... 825
-REFLEX + WORKSHOP PC 1512... 1775
-SIDEKIK -PC 1512.......... 390
-SIDEKIKE PC & COMPATIBLE.... 945
-SUPERCALC 3 -TABLEUR..... 890
-TEXTOMAT PC 1512........... 820
-VP PLANNER PC 1512......... 1175
-WORD JUNIOR PC 1512........ 1175
-WORDSTAR 1512.............. 890

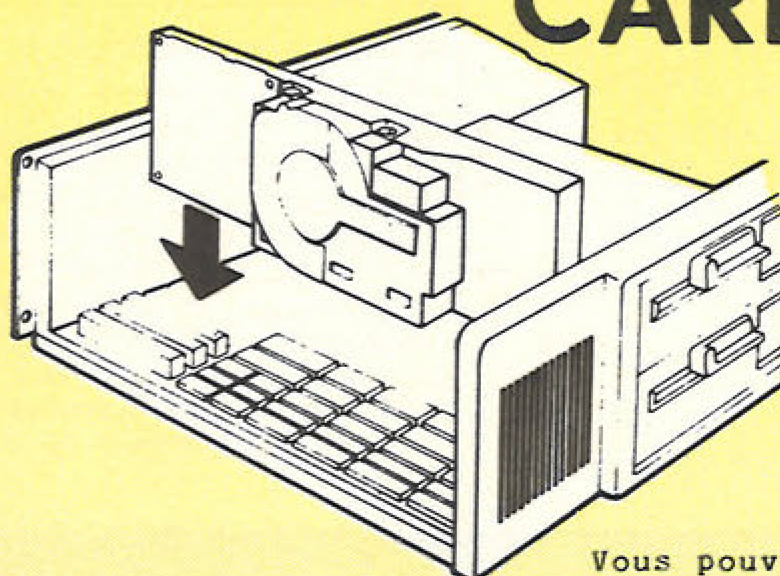
VOTRE PC 1512 AVEC DISQUE DUR IMMEDIATEMENT CHEZ HYPER CB!



DISQUES DURS TANDON

10 Mo	20 Mo	40 Mo
4.795 F	5.395 F	10.995 F

Nous vous installerons votre disque dur. Délai 48 H.



CARTE DISQUE DUR TANDON 20 Mo

6.295 F

Vous pouvez l'installer vous-même

PROGRAMMES PRO PCW

GESTION COMMERCIALE PCW

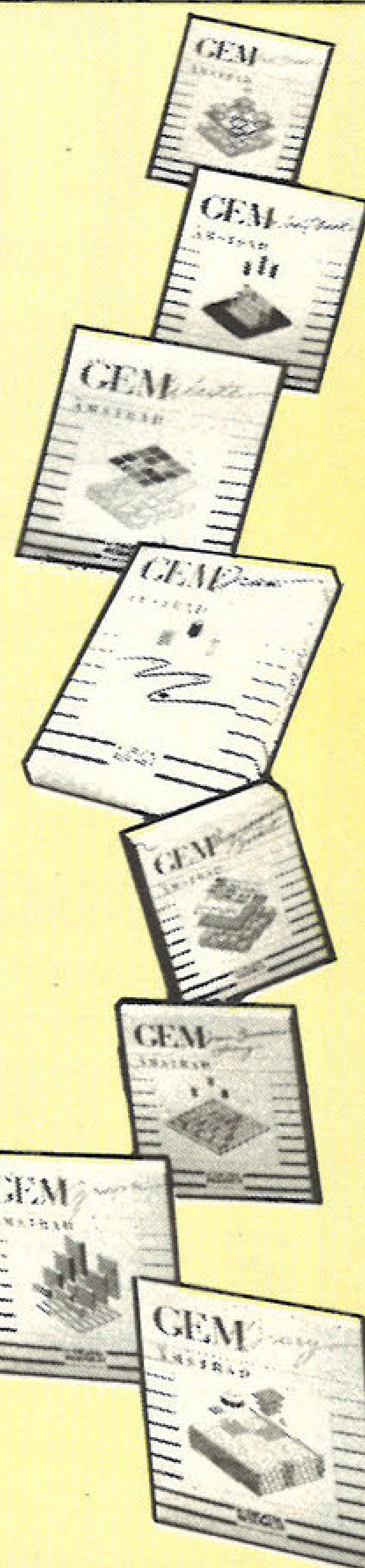
-ALIENOR COMPTA PCW (LOGICYS) 1060
-ANALYSE FINANCIERE (LOGYS).. 240
-PAYE CRESUS PCW (LOGYCIS)... 1175
-DEVIS TRAVAUX TALOS-LOGICYS. 1750
-FACTUR.STOCK (LOGICYS)... 1755
-GESTION DOMESTIQ.(LOGYS). 250
-NOSTRADABUR-ANALY.FINANC. 490
-OPTICAISSE............... 790

INTEGRES PCW 8256-8512

-ACT 1 (LOGICYS)......... 810
-DATAMAT PCW................. 590
-DBASE 2 PCW................. 790
-DBASE 2 - GENERATEUR APPLIC. 220
-GESTION ASSOCIATION...... 1190
-GESTION FICHIERS (LOGYS). 260
-GESTION COMPTA + MAILING. 950
-MULTILPLAN PCW.............. 499
-POCKET BASE............. 790
-POCKET CALC............. 450
-POCKET WORDSTAR......... 890

UTILITAIRES PCW 8256-8512

-AUTOFORMATION/ASSEMBLEUR..... 295
-AZERTY CLAVIER PCW.......... 250
-C BASIC.................. 650
-COBOL (ANGLAIS) COMPILATEUR.. 550
-DB COMPILER................ 790
-DR DRAW.................... 650
-DR GRAPH................... 650
-EXBASIC.................. 250
-GENECAR-GRAPHISME (COBRA)... 200
-PCW GRAPH.................. 395
-INTEGRE 2 PCW (LOGYS)........ 690
-PASCAL/MT+................. 650
-ROTATE - IMPR.BIDIRECTION.... 350
-TASPRINT - POLICE CARACT..... 250
-TELE TUTOR CLAVIER....... 490



Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB
Communication

183 rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

TOUT AMSTRAD EN 4 PAGES

GESTION

FAMILIAUX DISK

GESTION ENTREPRISE DISK - CPC

-COMPTABILITE LOGICYS	1640
-DEVIS TRAVAUX (LOGICYS)	1280
-FACTUR.PLUS (LOGICYS)	1390
-FACTURE-CAISSE (LOGICYS)	1390

GESTION FAMILLE DISK - CPC

-AGENDA (LOGYS)	165
-BUDGET FAMILIAL/LORICIEL.	220
-CARNET ADRESSES (LOGYS)	165
-GESTION DOCUMENT (LOGYS).	180
-GESTION DOMESTIQUE-LOGYS.	200
-GESTION FICHES (LOGYS)	200

HASARD-CHANCE-ASTRO DISK - CPC

-ERE DU VERSEAU	230
-GRAPHOLIGIE & BIORYTHME	199

INTEGRES DISK - CPC

-AMSWORD (TRAIT.TEXTE)	290
-CAHIER DE TEXTE (LOGYS)	165
-CALCUMAT	450
-C.A.O (LORICIEL)	410
-DATAMAT (BASE DONNEES)	450
-DBASE 2 (BASE DONNEES)	790
-INTEGRE 1 (LOGYS)	490
-LORIGRAPH (LORICIEL)	310
-MASTERFILE (AMSTRAD)	345
-MULTIPLAN	499
-POCKET BASE	790
-POCKET WORDSTAR	890

-SOLUTION	950
-SPACE MOVING	395
-TURBO DATABASE TOOLBOX	700
-TURBO GRAPHIX TOOLBOX	700
-TURBO PASCAL -BORLAND	940
-TEXTOMAT	450

UTILITAIRES DISK - CPC

-AUTOFORMATION ASSEMBLEUR.	295
-C COMPILER	450
-DAMS (ASSEMBLEUR)	395
-DB COMPILER	490
-DISCOLOGIE	350
-DR DRAW	670
-FIDO	185
-HERCULE (ESAT)	250
-LOGO FRANCAIS (COBRA)	180
-ODDJOB	200
-PASCAL 80 (CPM 2.2 & CPM +).	480
-POLYMAIL/POLYWORD	460
-POLYPLOT POLICE N° 1	460
-POLY/POLICE N° 2	250
-POLY/POLICE N° 3	250
-POLYPRINT/POLYWORD	490
-POLYPROGRAMME COMPLET N° 1	1186
-PRINTER PAC	185
-SCRIBE (LOGYS)	165
-SCRIPTOR (ESAT)	165
-SUPER SPRITE	185
-SYCLONE 2 (ESAT)	165
-SYSTEM X	165
-TRANSLOCK (ESAT)	185
-TRANSMAT	185
-U DOS	380
-ZEDIS 2	165

FAMILIAUX K7

GESTION FAMILLE K7 - CPC

-CAHIER DE TEXTE (LOGYS)	150
-GESTION DOMESTIQ.(LOGYS).	180
-GESTION FICHES (LOGYS)	180

HASARD-CHANCE K7 - CPC

-GRAPHOLOGIE & BIORYTHME	150
-LOTO	99

INTEGRES K7 - CPC

-AMSWORD (AMSTRAD)	245
-C.A.O (LORICIEL)	320
-LORIGRAPH (LORICIEL)	210
-MASTERFILE (AMSTRAD)	290
-SPACE MOVING	295

UTILITAIRES K7 - CPC

-AUTOFORMATION ASSEMBLEUR.	195
-AZIMUTAGE-REGLAG.LECT.K7.	140
-DAMS ASSEMBLEUR	295
-INITIATION BASIC (AMSTR).	245
-PRINTER PAC	150
-SCRIPTOR (ESAT)	130
-SPIRIT	125
-SUPER SPRITE	150
-SYCLONE 2 (ESAT)	130
-SYSTEM X (ESAT)	160
-TOMCAT (ESAT)	130
-TRANSLOCK (ESAT)	150
-TRANSMAT	150
-ZEDIS 2	130

JEUX DISQUETTES

JEUX PC 1512

-ARCHON	360
-BOULDERDASH	120
-BRIDGE MASTER	490
-BRUCE LEE	235
-CHESS MASTER	520
-CYRUS 2 CHESS	245
-DAMBUSTER	235
-DECISION DESERT	230
-ECHEC 3 D	195
-F 15 STRIKE EAGLE	290
-FLIGHT SIMULATOR	490
-HELLCAT	235
-HISTOIRE D'OR	310
-JET (SIMULATION PILOTAGE)	590
-MEAN 18 (GOLF)	240
-M.G.T	230
-ONE ON ONE	360
-ORPHEE	300
-PASSAGERS DU VENT (LES)	320
-PINBALL CONSTRUCTION SET	360
-PISTOP 2	230
-SEVEN CITIES OF GOLD	360
-SHANGAI	220
-SILENT SERVICE	260
-SOLO FLIGHT	210
-SPTIFIRE ACE	210
-STARFLIGHT	440
-STARGLIDER	290
-SUMMER GAMES 2	245
-TEMPLE APSHAI	290
-TERA	220
-TOP SECRET	300
-WINTER GAMES 1	220

PROGRAMMES ÉDUCATIFS

EDUCATIFS AMSTRAD DISK

-ANATOMIE (CORE)	199
-ANIMALIER	180
-ASSIMIL (ANGLAIS)	590
-BALADE AU PAYS DE BIG BEN	250
-CAMELEMATHS (CORE)	199
-CALCUL MENTAL (LOGYS)	160
-CAMELEMOTS (CORE)	199
-GEOGRAPHIE	220
-VALISE AVEC KIT 1+2+3-COBRA.	499
-KIT N°1 (COBRA)	299
-KIT N°2 (COBRA)	299
-KIT N°3 (COBRA)	299
-KIT N°4 (COBRA)	299
-KIT N°5 (COBRA)	299
-KIT N°6 (GEO) COBRA	299
-KIT N°8 (COBRA)	299
-MONDE (LE) - (CORE)	199
-QUATRE SAISONS	199
-SQUELETTE (CORE)	199

EDUCATIFS K7 - CPC

-ANATOMIE (CORE)	150
-ASSIMIL (ANGLAIS)	550
-ATTRAPE MOTS	99
-CAMELEMATHS (CORE)	150
-CAMELEMOTS (CORE)	150
-FRANCE (LA) - (CORE)	150
-HISTOQUIZ (COBRA)	120
-LOGIFORMES	120
-MONDE (LE) - (CORE)	150
-N°01 - MEMORAM (ORTHOGRAPHE).	140
-N°02 - AMSTERM (PLURIELS)	140
-N°03 - NOMBRES + DICO	140
-N°04 - MATHASARD (CALCUL)	140
-N°05 - ORTHO-REPER(ALG+GEOM).	140
-N°06 - VOCABULAIRE	140
-N°07 - CONJUGAISON	140
-N°09 - AMSCOM PENDULE	140
-N°10 - TABLES & DECIMALES	140
-N°11 - PROBLEMES COURS MOY.	140
-N°12 - PROBLEMES 6 EME	140
-N°15 - PARTICIM	140
-N°17 - SYSTEMETH OPERAM	140
-N°19 - GEO (FRANCE)	140
-NUMERUS	150
-NUMEROLOGIE	120
-ORTHOSTRAD (CORE)	150
-PITMAN DACTYLO (FRAPPE)	99
-PLANETE BASE	150
-SQUELETTE (CORE)	150

HOUSSES ORDINATEUR

HOUSSES AMSTRAD

-HOUSSE CLAVIER 464/664	80
-HOUSSE CLAVIER CPC 6128	80
-HOUSSE LECT.DISK DD1/FD1.	70
-HOUSSE MONIT.COUL.CTM644.	130
-HOUSSE MONIT.MONO.GT65	130

RANGEMENTS DIVERS

BOITES RANGEMENT DISK

-BOITIER RANGE.50 DISK 3'.	150
-ETUI PROTECTION K7	3

JEUX DISQUETTES

JEUX PCW 8256-8512

-3 D CLOCK CHESS (PCW)	160
-AMSTRAMDAMES	200
-BATMAN	170
-BOUNDER DASH	220
-BRIDGE PLAYER	200
-CLASSIC INVADERS (THE)	190
-COLOSSUS CHESS	180
-FAIRLIGHT	160
-FORCE 4-MISSION DETECTOR.	180
-GRAPHO-BIORYTHMES	200
-HISTOIRE D'OR	230
-LORD OF THE RINGS	280
-REVERSI	200
-STRIKE FORCE HARRIER	210
-TOMAHAWK	210
-TRIVIAL POURSUIT	270

PROMOTION AU CHOIX 30 F/40 F LA CASSETTE

-180 !	40
-5 A SIDE	40
-APPRENTICE (THE)	30
-BACK TO REALITY	30
-BIG SHOPBANNER	30
-CAVES OF DOOM	30
-CERBERUS	30
-CHILLER	30
-CONQUEST	40
-FEUD	30
-FINDERS KEEPERS	30
-FIVE A SIDE SOCCER	40
-FLY SPY	30
-FORMULA 1 SIMULATOR	30
-GOLDEN TALISMAN	40
-GUZILLER	30
-HOLE IN ONE	40
-INTO OBLIVION	30
-KANE	30
-KENTILLA	30
-KILLAPEDE	30
-KNIGHT TYME	40
-LAST V8	40
-LOCOMOTION	30
-MOLECULE MAN	30
-MONTERAQUEOUS	30
-NINJA	40
-NUCLEAR HERST	30
-ONE MAN AND HIS DROID	30
-PIPELINE	30
-RADZONE	30
-SHORTS FUSE	30
-SOUL OF ROBOT	30
-SPEED KING	30
-SPELLBOUND	40
-STORM	30
-TROLLIWALLIE	30
-XCEL	30
-ZUB	40

PROMOTION INTEGRES AMSTRAD

-MINIFILE (AMSTRAD)	35

99 F LA DISQUETTE

PROMOTION JEUX DISK AMSTRAD

-PACK MASTERTRONIC N°1/3 JEUX.	99
-PACK MASTERTRONIC N°2/3 JEUX.	99
-PACK MASTERTRONIC N°3/3 JEUX.	99

PAPIER LISTING

PAPIER LISTING 11'

-1000 FEUILLES DOUBLES 11'	360
-2500 FEUILLES SIMPLES 11'	230
-500 FEUILLES SIMPLE 11'.	65

PAPIER LISTING 12'

-1000 FEUILLES DOUBLES 12'	390
-2500 FEUILLES SIMPLES 12'	240
-500 FEUILLES SIMPLES 12'	80

ETIQUETTES LISTING

-3000/1 ETIQUETTE 107x48.	340
-4000/1 ETIQUETTE 89x36.	310

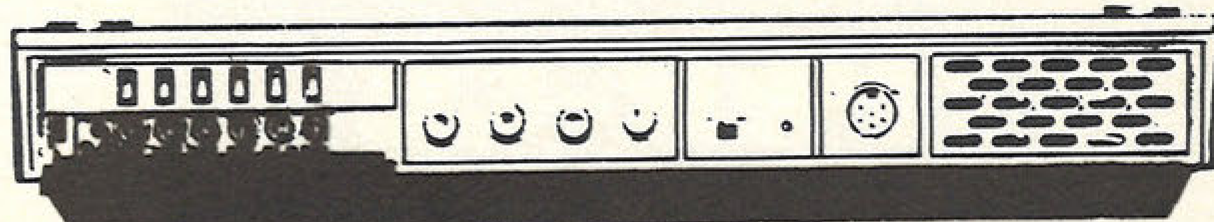
PAPIER FEUILLE A FEUILLE

-500 FEUIL.PAPIER LETTRE.	99

RUBANS IMPRIMANTES

RUBANS IMPRIMANTES AMSTRAD

-RUBAN DMP 1000	99
-RUBAN DMP 2000	99
-RUBAN PCW	99



16 chaînes

Transformer votre bon vieil Amstrad en véritable TV... Une sacrée idée, non ? Ce qui vous empêchera pas de continuer à jouer ou à programmer : vous pouvez alterner à loisir !

TUNER TÉLÉ 1390F

HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de 15 000 F* A VOTRE NOM. IMMÉDIATEMENT.

***15.000 F sur un compte à votre nom.**
Votre compte sera ouvert pour 15.000 F maximum. Il vous sera personnel.
Cependant, dans un premier temps, vous pouvez en limiter le montant à un crédit utilisable entre 2.000 et 15.000 F (mais vous avez toujours la possibilité d'augmenter ce crédit utilisable jusqu'aux 15.000 F qui vous sont acquis). Votre remboursement mensuel sera fixé forfaitairement à 6 % du montant du crédit utilisable. Bien entendu, si vous n'effectuez aucun achat, vous ne remboursez rien

***15.000 F disponibles immédiatement.**
Après acceptation de votre demande, vous avez Carte Blanche chez HYPER-CB. Votre compte est ouvert immédiatement et vous partez avec votre matériel.

Comment avoir Carte Blanche CHEZ HYPER-CB ?
Au magasin HYPER-CB (183 rue St-Charles, 75015 Paris).
Par correspondance : en nous retournant le bon ci-dessous, vous recevrez par retour, l'imprimé de demande d'ouverture de carte qu'il vous faudra remplir et nous adresser pour acceptation.

HYPER CB Carte Blanche

Papiers nécessaires : 1 photocopie carte identité (recto-verso) - 1 quittance loyer ou EDF - 1 dernier bulletin de salaire - 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) - 1 chèque annulé.

DEMANDE DE CARTE BLANCHE
A retourner à HYPER-CB, 183 rue St-Charles 75015 Paris

Je soussigné, désire recevoir une Carte Blanche HYPER-CB et ouvrir un compte crédit-permanent :

Nom ____
Prénom ____
Adresse ____
Code postal ____
Ville ____
Téléphone ____

SVM - 10/86

JEUX AMSTRAD • CASSETTES

-1001 BC.	140
-1815	150
-3 D FIGHT	140
-3 D GRAND PRIX	120
-50 JEUX	130
-5eme AXE	150
-ACES OF ACES	110
-AIGLE D'OR	170
-ALIENS 2	120
-AMSTRAD ACADEMY	100
-ANTIRIAD	99
-ASPHALT	140
-AVENGER	90
-BACTRON	140
-BATAILLE DE MIDWAY	120
-BATAILLE D'ANGLETERRE	120
-BATAILLE BREVETS	220
-BATMAN	90
-BIG 4	100
-BIGGLES	110
-BILLY LA BANLIEUE	140
-BOMBJACK 2	90
-BOULDERDASH 3	80
-BREAKTHRU	100
-BUGGY	140
-CAPCOM 1942	90
-CAULDRON 2	90
-CHEOPS	149
-CHIP N° 1 - COMPILATION	120
-COLUSSUS CHESS 4	100
-COMBAT LYNX	90
-COSMIC SHOCK ABSORBER	110
-CYRUS 2 CHESS	110
-DAMBUSTER	100
-DANDARE	119
-DEACTIVATOR	110
-DESERT FOX	100

JEUX AMSTRAD • CASSETTES

-DEVIL'S CASTLE	160
-DIAMANT /ILE MAUDITE	180
-DRAGON'S LAIR	80
-DRAGON'S LAIR 2	90
-EAGLE NEST	100
-ELITE (EN FRANCAIS)	170
-FAIRLIGHT	140
-FINDERS KEEPERS	30
-FOOT	140
-FOURMOST ADVENTURE	110
-GALACHIP	140
-GAUNTLET	99
-GESTE D'ARTILLAC	280
-GHOSTS'N'GOBLINS	90
-GIFT PACK	90
-GOLD HITS	120
-GRAND PRIX 500 CC	160
-GREEN BERET	100
-HACKER 2	99
-HEPISS (L')	120
-HERITAGE 1 (L')	180
-HIGHLANDER	80
-HIT PACK	110
-HMS COBRA	290
-HOBBIT	150
-IKARI WARRIOR	90
-IMPOSSIBLE MISSION	110
-INFILTRATOR	110
-JEUX SANS FRONTIERES	110
-KNIGHT RIDER	99
-KONAMI'S COIN-GOLF	110
-KRAFTON ET XUNK	130
-LAUREATS (LES)	160
-LITE FORCE	100
-LORD OF MIDNIGHT	90
-LORD OF THE RING	150
-MACADAM BUMPER	160

JEUX AMSTRAD • CASSETTES

-MANDRAGORE	260
-MARACAIBO	140
-MASSACRE A LA TOMATE	120
-M'ENFIN	150
-MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	220
-MEURTRE A GRANDE VITESSE	199
-MEURTRE EN SERIE	240
-M.G.T	140
-MIAMI VICE	90
-MICRO SCRABBLE	210
-MINDSHADOW	100
-MINES DU ROI ACKANTUS	120
-MISSION ELEVATOR	90
-MONOPOLY	160
-MYSTERE DE KIKEKENKOI	180
-NEXUS	110
-NIGHT GUNNER	80
-OMEGA PLANETE INVISIBLE	270
-PACK FIL	140
-POUVOIR	180
-PRODIGY	120
-RALLYE 2	130
-RED HAWK	90
-REVOLUTION	110
-RODEO	160
-ROOM TEN	90
-SABOTEUR	99
-SAI COMBAT	99
-SAILING	130
-SAMANTHA FOX	100
-SAPIENS	140
-SCOOBY DOO	99
-SECRET DU TOMBEAU (LE)	160
-SHOCK WAY RIDER	90
-SHOGUN	110
-SILENT SERVICE	120
-SKYFOX	110
-SOLD A MILLION 1 (THEY)	110
-SOLD A MILLION 2 (THEY)	110

JEUX AMSTRAD • CASSETTES

-SOLD MILLION 3 (THEY)	110
-SORCERY	99
-SPACE SHUTTLE	120
-SPITFIRE 40	110
-STAR GAMES	110
-STRATEGY	150
-STREET HAWK	90
-STRIKE FORCE HARRIER	100
-SUPER CYCLE	110
-SWEEVO'S WORLD	120
-SYNDROME (LE)	120
-TARZAN	110
-TEMPESTE	110
-TEMPLIERS (LES)	180
-TENNIS 3 D	140
-TENSIONS	140
-THAI BOXING	80
-THEATRE EUROPE	120
-TOBRUK 1942	110
-TOMAHAWK	110
-TONY TRUAND	140
-TOP GUN	110
-TOUR DU MONDE / 80 JOURS	120
-TRAILBLAZER	100
-TRANSAT ONE	140
-TRIVIAL POURSUIT	190
-TT RACER	110
-UCHI MATA	110
-VOLLEY BALL	160
-WINTER GAMES	100
-XARQ	120
-YIE AR KUNG FU 2	100
-ZAXX	160
-ZOIDS	100
-ZOX 2099	220

JEUX AMSTRAD • DISQUETTES

-1001 B.C.	210
-1815	199
-3 D FIGHT	200
-3 D GRAND PRIX	160
-50 GAMES	195
-5eme AXE	160
-ACES OF ACES	160
-AIGLE D'OR	200
-ALIENS 2	160
-ANTIRIAD	150
-ASPHALT	180
-AVENGER	160
-BACTRON	180
-BATAILLE D'ANGLETERRE	200
-BATAILLE BREVETS	220
-BATAILLE DE MIDWAY	220
-BATMAN	150
-BIG 4	140
-BIGGLES	150
-BILLY LA BANLIEUE	200
-BLUE WAR	210
-BOB WINNER	200
-BOMBJACK 2	150
-BREAKTHRU	150
-BRIDGE	300
-CAPCOM 1942	170
-CAULDRON 2	130
-CHIP N° 1 - COMPILATION	180
-COLOSSUS CHESS 4	140
-COSMIC SHOCK ABSORBER	190
-CYRUS 2 CHESS (ECHECS)	140
-DANDARE	120
-DEACTIVATOR	160
-DEMAIN HOLOCAUSTE	250
-DESERT FOX	160
-DEVIL'S CASTLE	200
-DIAMANT ILE MAUDITE	220
-DRAGON'S LAIR	120
-DRAGON'S LAIR 2	150
-EAGLE NEST	150
-ELITE (EN FRANCAIS)	200
-EMPIRE	230
-FAIRLIGHT	199
-FER ET FLAMME	280
-FOOT	200
-FRANCK BRUNO BOXING	150
-GAUNTLET	150
-GHOSTS'N'GOBLINS	130
-GLIDER RIDER	140
-GOLD HITS	180

JEUX AMSTRAD • DISQUETTES

-GRAND PRIX 500 CC	180
-HACKER 2	140
-HARRY AND HARRY	210
-HEPISS (L')	160
-HERITAGE 1 (L')	199
-HISTOIRE D'OR	199
-HIT PACK	130
-HMS COBRA	280
-IKARI WARRIOR	130
-IMPOSSIBLE MISSION	200
-INFILTRATOR	130
-KONAMI - 5 COMPILATION	150
-KRAFTON ET XUNK	200
-LIGHT FORCE	150
-MACADAM BUMPER	220
-MANDRAGORE	295
-MARACAIBO	180
-MASQUE	190
-MASSACRE A LA TOMATE	160
-M'ENFIN	190
-MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	220
-MEURTRE EN SERIE	290
-MEURTRE A GRANDE VITESSE	150
-M.G.T	180
-MIAMI VICE	110
-MINES DU ROI ACKANTUS	180
-MISSION ELEVATOR	160
-MONOPOLY	230
-MICRO SCRABBLE	250
-NEXUS	150
-NIGHT GUNNER	140
-OMEGA PLANETE INVISIBLE	275
-ONE	150
-ORPHEE	295
-PACIFIC	160
-PACK FIL	190
-PACTE (LE)	230
-PASSAGER DU TEMPS	240
-PASSAGERS DU VENT (LES)	299
-PAWN	230
-POUVOIR	200
-PRODIGY	150
-RAID OVER MOSCOU	120
-RALLYE 2	200
-RAMBO	99
-REVOLUTION	150
-RODEO	180
-ROOM TEN	130
-SABOTEUR	150
-SAI COMBAT	130

JEUX AMSTRAD • DISQUETTES

-SAMANTHA FOX	140
-SAPIENS	180
-SCOOBY DOO	140
-SECRET DU TOMBEAU (LE)	200
-SHOCK WAY RIDER	140
-SHOGUN	160
-SILENT SERVICE	170
-SKYFOX	185
-SOLD A MILLION 1 (THEY)	160
-SOLD A MILLION 2 (THEY)	150
-SOLD MILLION 3 (THEY)	140
-SORCERY +	150
-SPIN DIZZY	150
-SPITFIRE 40	140
-SPY VERSUS SPY	150
-SRAM	160
-SRAM 2	200
-STAR GAMES	150
-STRIKE FORCE HARRIER	150
-SUPER CYCLE	160
-SWEEVO'S WORLD	110
-S.W REPORTER	220
-SYNDROME (LE)	160
-TARZAN	160
-TEMPESTE	150
-TEMPLIERS (LES)	220
-TENNIS 3 D	170
-TENSIONS	170
-THAI BOXING	110
-THEATRE EUROPE	190
-TOBRUK 1942	160
-TOMAHAWK	150
-TONY TRUAND	200
-TOP GUN	150
-TOP SECRET	240
-TRAILBLAZER	140
-TRIVIAL POURSUIT	240
-TT RACER	160
-UCHI MATA	180
-UNION JACK	200
-V	140
-VOLLEY BALL	210
-WINTER GAMES	140
-XARQ	160
-YIE AR KUNG FU 2	170
-ZAXX	220
-ZOIDS	150
-ZOMBIE	160
-ZOX 2099	220

LIBRAIRIE INFORMATIQUE

PC 1512 AMSTRAD

MICRO APPLICATION

-LIVRE DU BASIC 2	179
-BIEN DEBUTER/PC 1512	149
-LIVRE DU GEM	199
-GUIDE DU BASIC	149
-LIVRE DU PC 1512 AMSTRAD.	99
-GUIDE REFERENCE PC 1512	249
-TRUCS & ASTUCES	179

PCW AMSTRAD

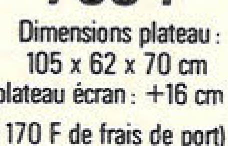
MICRO APPLICATION

-BIEN DEBUTER AVEC LE PCW.	129
-GRAND LIVRE DU PCW	179
-LIVRE DU PCW AMSTRAD	179

CPC 464/6128 AMSTRAD

MICRO APPLICATION

-N°1-TRUCS & ASTUCES CPC	149
-N°2-PROGRAMMES BASIC	129
-N°3 BASIC/BOUT D. DOIGTS.	149
-N°4-AMSTRAD OUVRE TOI	99
-N°5-JEUX/LES PROGRAMMER	129
-N°6-BIBLE DU CPC AMSTRAD.	249
-N°7-LANGAGE MACHINE	129
-N°8-GRAPHISMES/SONS CPC	129
-N°9-PEEKS & POKES	99
-N°10-LIVRE LRCTEUR DISK	149
-N°11-EXTENSION & PERIPH	199
-N°12-LIVRE CP/M AMSTRAD	149
-N°13 IDEES POUR CPC	129
-N°14-ROUTINES CPC	149
-N°15-DEBUTER CPC 6128	99
-N°16-BIBLE/CPC 664/6128	199
-N°17-TRUCS/ASTUCES N°2	129
-N°19-PROGRAMMES EDUCATIF.	179
-N°20-COM.MODEM/MINITEL	149
-N°21-LIVRE LOGO CPC/PCW	149
-BIBLE DU GRAPHISME + DISK	299
-BIBLE DU GRAPHISME	199
-LIVRE BASIC 6128 + DISK	249
-LIVRE DU BASIC 6128	149



750 F

Dimensions plateau : 105 x 62 x 70 cm
plateau écran : +16 cm
(ajouter 170 F de frais de port)

BUREAU ORDINATEUR

Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB

Communication

183 rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard
ouvert du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A :

HYPER-CB Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
____
____
Téléphone ____________________
Code postal ____________________
Ville ____________________

Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au

AMS 05/87

A CRÉDIT

Je desire recevoir une offre prealable de credit (CETELEM)
Montant de la commande ____________ F
Nombre de mensualites ____________ /mois
Versement comptant ____________ F
☐ cheque ☐ mandat-lettre ☐ CCP

Je desire recevoir - (remplir le tableau ci dessous)

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

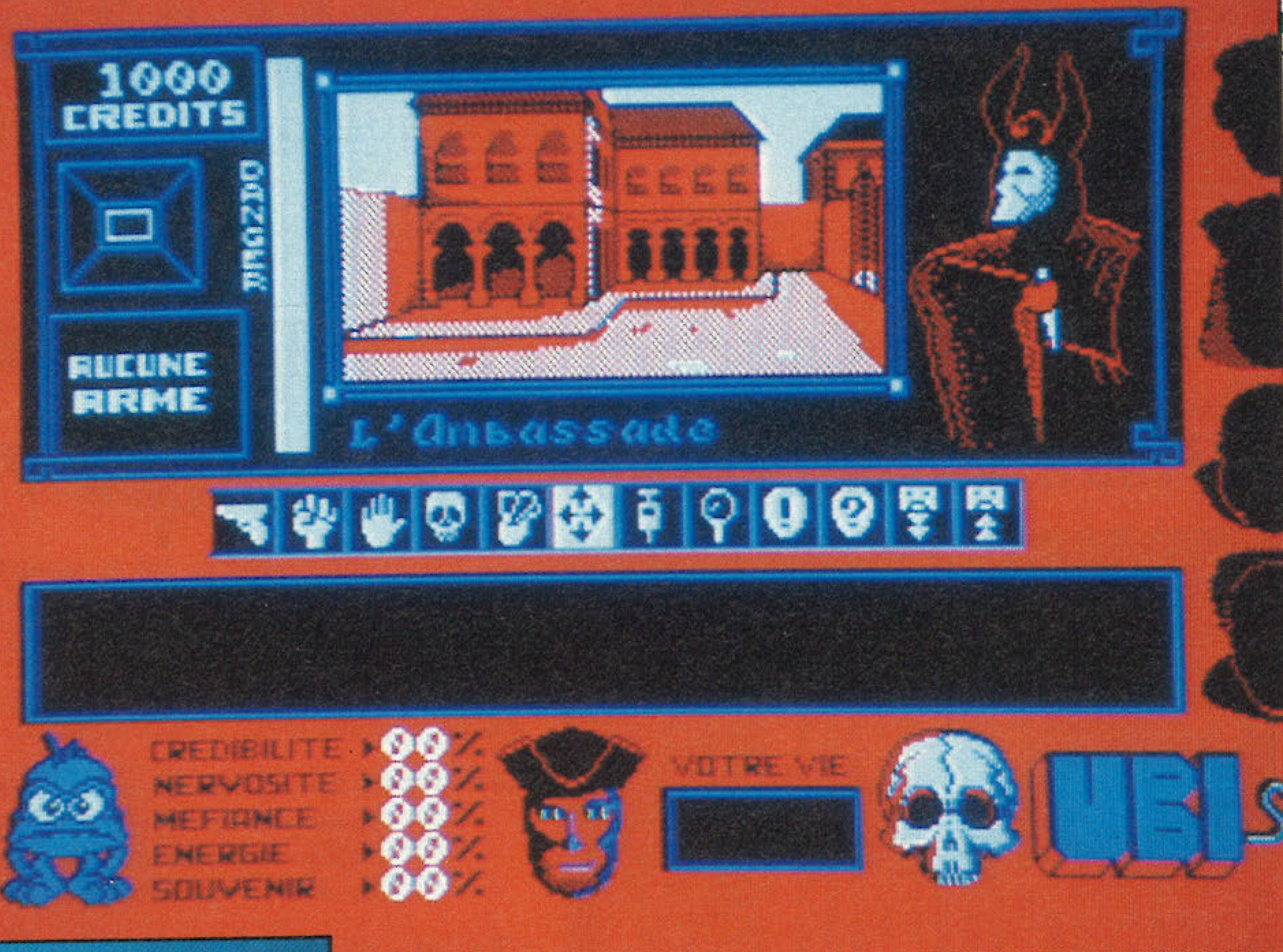
Participation aux frais d'envois
0 à 500 F ajouter ________ + 30 F
+ 500 F ajouter ________ + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F
CORSE-DOM-TOM nous consulter

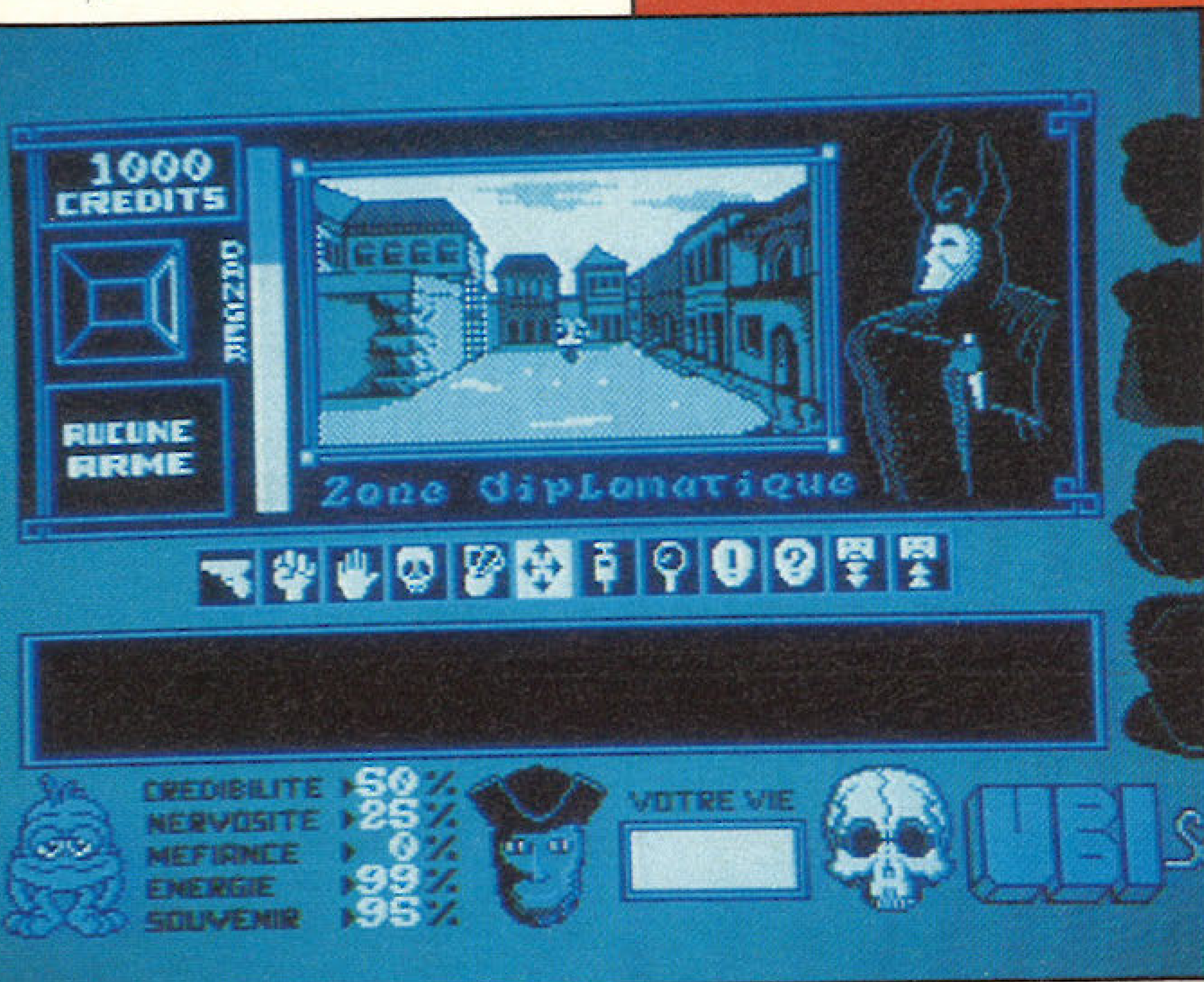
total de la commande ____
\+ ____
TOTAL GENERAL ____

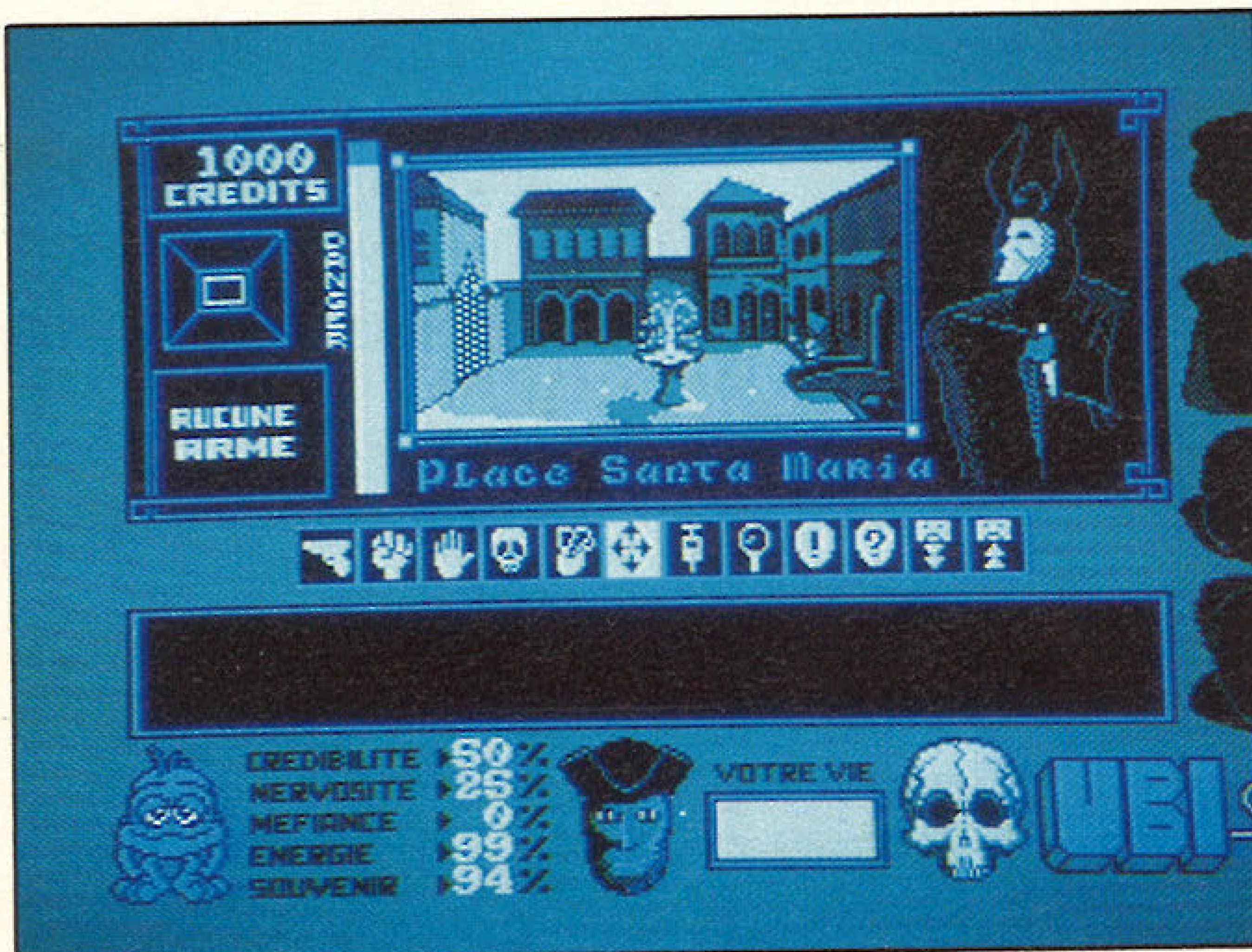
les gens que vous rencontrerez, restez masqué et, surtout, faites vite ! ILS sont terribles et rien ne les arrêtera.

Comment faire ?

Pour mener à bien votre vengeance, vous marchez dans les rues de Venise, à la recherche de personnes susceptibles de vous renseigner et de vous aider. Face à ces gens, il vous est possible de réaliser un certain nombre d'actes tels que menacer, frapper, dialoguer, tuer, soudoyer, fouiller et même, à condition de posséder le sérum de vérité, les forcer à parler. Les déplacements dans la ville se font très facilement au moyen du joystick ou des flèches du curseur. L'endroit où vous vous trouvez est représenté dans une petite fenêtre par un magnifique dessin. Les déplacements sont rapides mais il faut faire attention aux directions et aux endroits où l'image s'inverse. Quand un personnage est présent, son portrait est représenté au premier plan du dessin et les icônes deviennent opérationnelles. En effet, les ordres cités plus haut sont accessibles par icônes. Si vous possédez une arme, il vous sera possible de menacer votre interlocuteur et d'obtenir de lui certains renseignements plus facilement. Sans arme, mais avec suffisamment d'énergie, vous pourrez le frapper (attention à la réplique !). Au départ, préférez une méthode pacifique en choisissant l'option "dialogue". Celle-ci va vous permettre de poser quelques questions au personnage, du genre : "Où sommes-nous ?", "Qui êtes-vous ?", "Qui a tué Rénata ?" etc. Les questions simples qui ont un sens dans l'histoire trouveront une réponse. Mais n'insultez pas les gens, ils n'aiment pas du tout cela ! Si vous en avez les moyens, vous pouvez toujours tenter de tuer votre interlocuteur ou de le soudoyer avec de l'argent. Dans tous les cas, vérifiez le masque que vous portez, car si vous vous représentez devant un personnage que vous avez déjà volé auparavant, il vous reconnaîtra, et alors... Vous verrez bien !







Avec le temps, va, tout s'en va

Toutes les caractéristiques de notre héros sont répertoriées dans le programme par diverses valeurs exprimées en pourcentage. Votre crédibilité varie selon votre comportement envers les personnages que vous rencontrez. Ne soyez pas trop nerveux si vous ne voulez pas rater votre cible ! Le compteur de nervosité est important. Il vaut mieux passer ses nerfs sur un personnage antipathique que rater une négociation avec un bon indic. Un autre compteur indique le niveau de méfiance que vous inspirez aux autres. Le temps est un facteur primordial, comme dans beaucoup de jeux d'aventure. Ici, il n'est pas compté en heures, mais en souvenirs ! Il est bien connu qu'avec le temps le désir de vengeance s'estompe et l'énergie que vous mettrez à retrouver le coupable s'amenuisera avec lui.

Graphisme exceptionnel

MASQUE est un jeu d'aventure d'une qualité rare. Les dessins, créés par Miroslav Randjelovic et Patrick Daher, sont de toute beauté ! De plus, la réalisation est soignée, sans faille et très efficace. Vous ne trouverez pas un seul détail qui laisse à désirer. Toutes ces qualités indéniables apportent un plaisir supplémentaire à la pratique du jeu. La ville de Venise ainsi que les personnages masqués plongent le joueur dans une atmosphère de mystère et de beauté. Vous aimez les aventures ? Vous aimez les jeux de qualité ? Alors, vous vous devez de posséder "MASQUE".

Patrick Yoann





Editeur : Ere informatique
Auteur : Mama-Zerbib
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★

Gnômes, trolls, Kobolds et les autres

Voici un nouveau jeu d'arcade qui n'a rien d'original mais qui a l'avantage d'être très bien réalisé et doté d'un beau graphisme.

L'histoire ? Allez, je vous explique ! Il était une fois, au royaume de Féerie, les Gnômes, petits personnages magiciens, qui se trouvaient prisonniers du Grand Morvelinh, le plus terrible des démons. Or Wlamir, le plus célèbre des Gnômes, et Olaf, son meilleur guerrier, se sont jurés de s'échapper et de se venger des méchantes créatures.

Pour y parvenir, nos deux héros doivent affronter toute la monstreuse armée de Morvelinh, les Kobolds, petits êtres malfaisants venus des pays germaniques qui utilisent la magie et font tout pour détruire les gentils gnômes. Les esprits verts, quant à eux, sont bêtes, invisibles (sauf pour les gnômes, heureusement) et lâches. Wlamir et Olaf n'auront aucun mal à les anéantir. Les Trolls, en revanche, viennent du nord et restent très brutaux et dangereux. Les fantômes ne sont pas marrants non plus ! Ils demeurent des ennemis impitoyables.

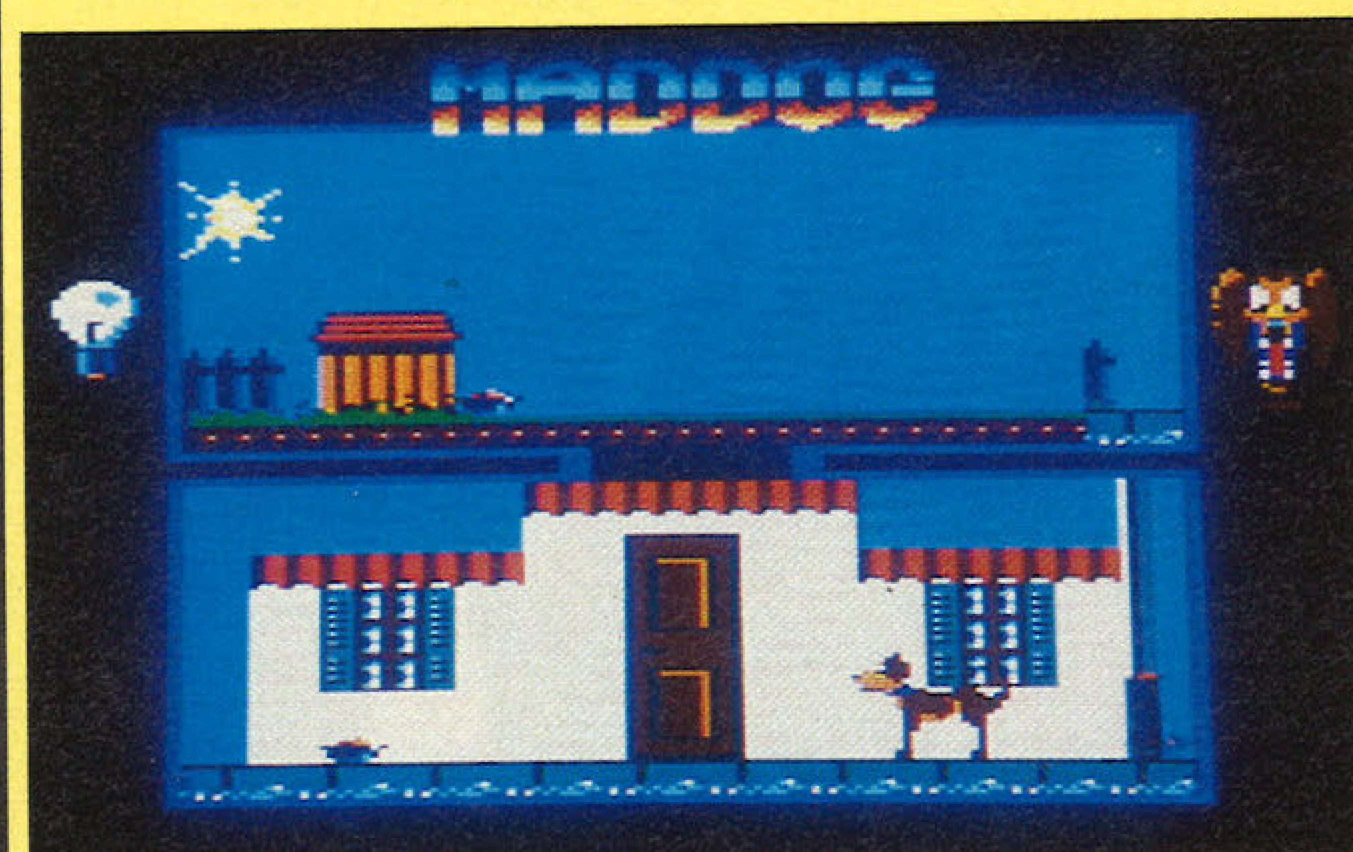
De la dextérité

Le décor représente divers lieux du royaume tels que le château d'Orsac de Birdh, le lac Estralien etc... La vue est prise d'en haut et les personnages circulent comme dans un labyrinthe. Les gnômes aussi bien que les monstres sont petits et se déplacent rapidemment. Très vite, on se rend compte que la dextérité est indispensable à la réussite. Les méchants arrivent tellement nombreux qu'il nous faut plusieurs essais avant de parvenir à leur échapper. STRYFE est un jeu d'arcade réussi réunissant des ingrédients qui ont maintenant fait leur preuve. Si votre adresse a besoin de carburant pour garder toute son efficacité alors ce logiciel est fait pour vous.





Editeur : EH Services
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation :★★★
Originalité : ★★★★★



Le beau toutou à son mai-maître

L'originalité de ce jeu réside dans la personnalité du héros. Ici, plus de baroudeur, robot ou autre Rambo synthétisé. Le personnage que vous incarnerez ou dirigerez (selon que vous vous identifiez plus ou moins au rôle) n'est qu'un petit chien sage qui ne demande qu'à courir et à ramasser des « no-nos ».

N'ayant testé qu'une version préliminaire du logiciel, sans notice, je pourrais vous parler uniquement de ce que j'ai découvert en jouant et de ce que j'imagine. Quant la partie commence, Médor arrive au ciel devant sa niche et attend que vous vouliez bien le diriger. Dépêchez-vous car il n'attendra pas longtemps. très vite, il partira seul à la recherche de jeux et de nourriture. Médor est un jeune chien qui ne demande qu'à bondir. Aussi avec votre manette, vous faudra t-il être plus rapide que lui. Si vous maintenez le joystick à droite, vous verrez votre petit chien courir de plus en plus vite. Et lâcher le manche ne suffira pas à l'arrêter. Il faudra le positionner dans la direction inverse pour parvenir à le calmer. Mais quel est le but de Médor, vous demandez-vous ? Le but de tout représentant de la gent canine : trouver un os, arroser un poteau et faire la cour à un animal de la même espèce mais du sexe opposé.

Médor est nerveux

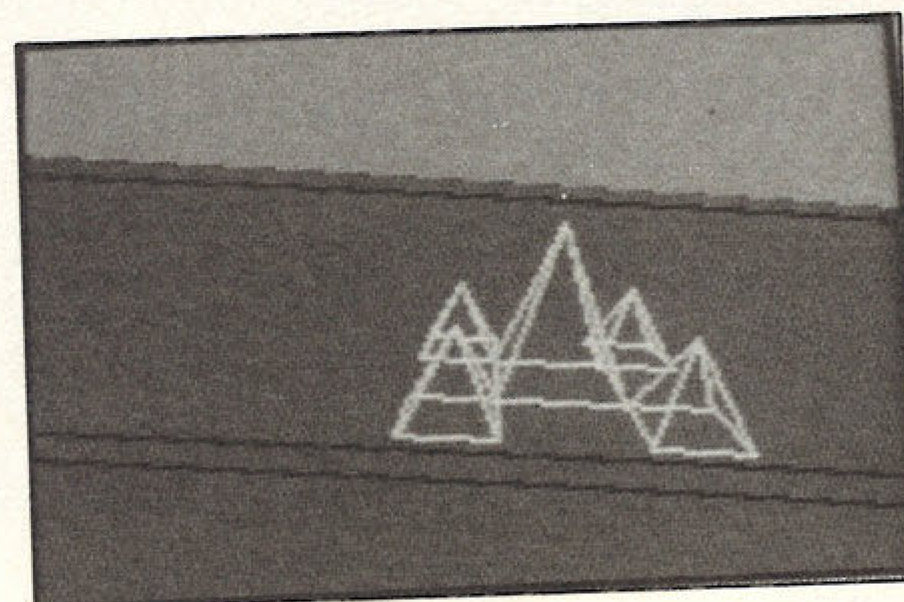
Maddog brille vraiment par son originalité. Les déplacements du chien et ses attitudes sont réussis et contribuent au réalisme du jeu. Le seul regret est la difficulté de manipulation. Pour ramasser un os, il faut s'y prendre en plusieurs fois, avancer, reculer, pour finir parfaitement au dessus de lui. Mais, puisqu'il ne s'agit que d'une version provisoire, on peut espérer que le logiciel définitif aura supprimé les petits inconvénients de ce genre.

Concours

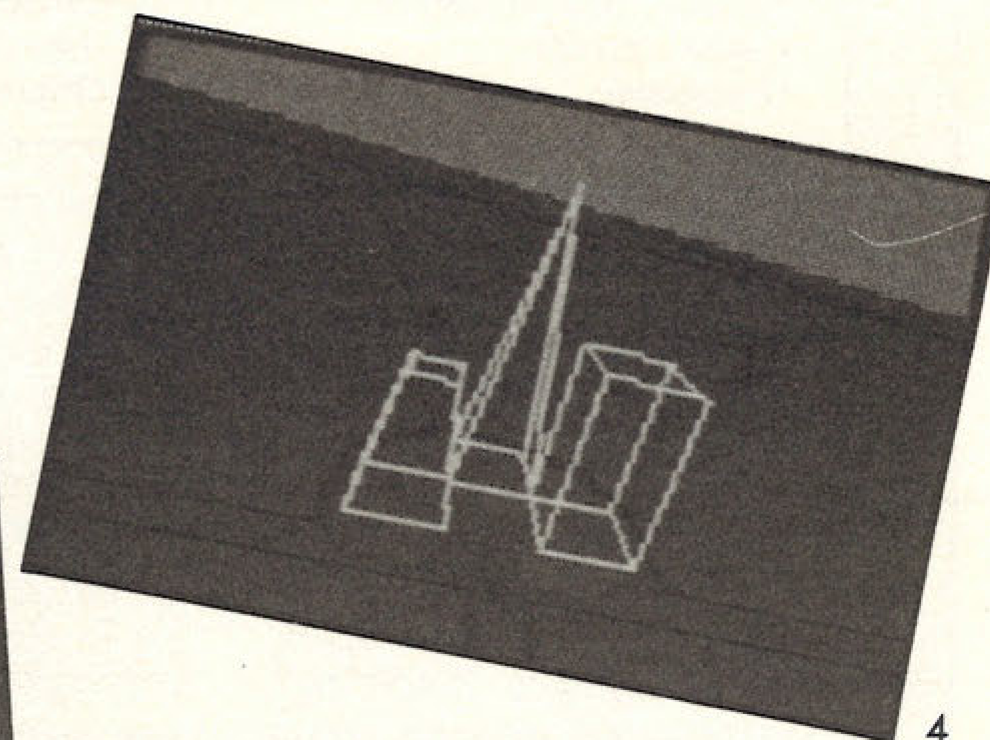
Novagen/Amstrad Magazine

Un lecteur de compact-disc Amstrad à gagner

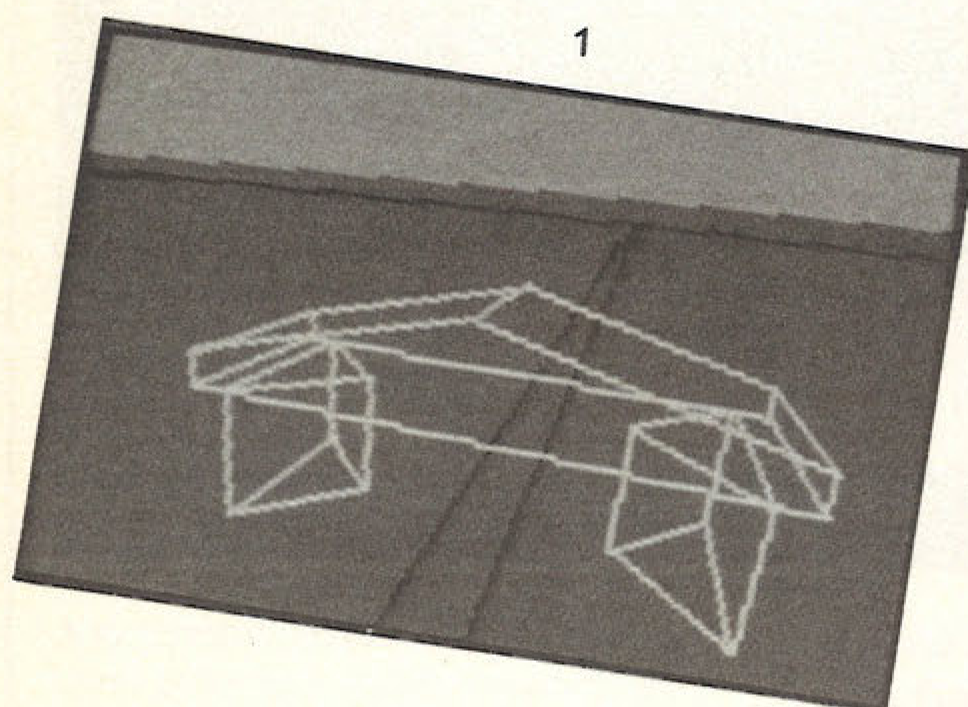
Et si vous imaginiez que vous êtes l'auteur de Mercenary ? (Si vous n'avez pas encore acheté le logiciel, c'est un tort évidemment (!), mais vous pouvez aussi tout simplement regarder la publicité de Ubi Soft parue sur Mercenary dans notre dernier numéro). Vous remarquez tout de suite que le pilote du vingt et unième siècle que vous êtes se promène dans un paysage extra-terrestre en trois dimensions, au milieu de formes architecturales diverses. Nous vous proposons ci-dessous six nouvelles formes qui ne figurent pas dans le jeu — cela permet à tous ceux d'entre vous qui ne l'ont pas de ne pas se sentir pénalisés — et nous allons vous demander de leur donner le nom qui vous semblera le plus approprié. Simple, non ?



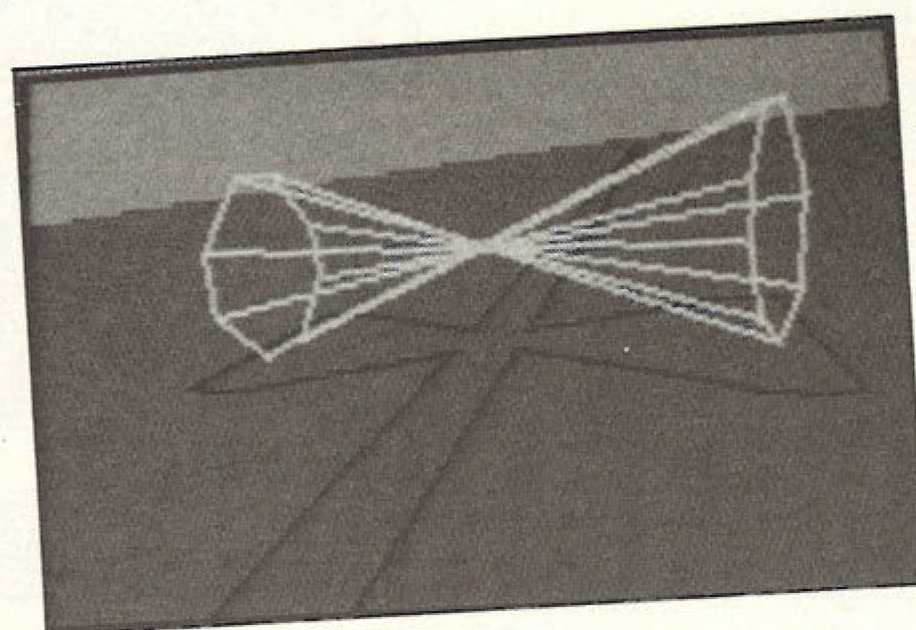
3



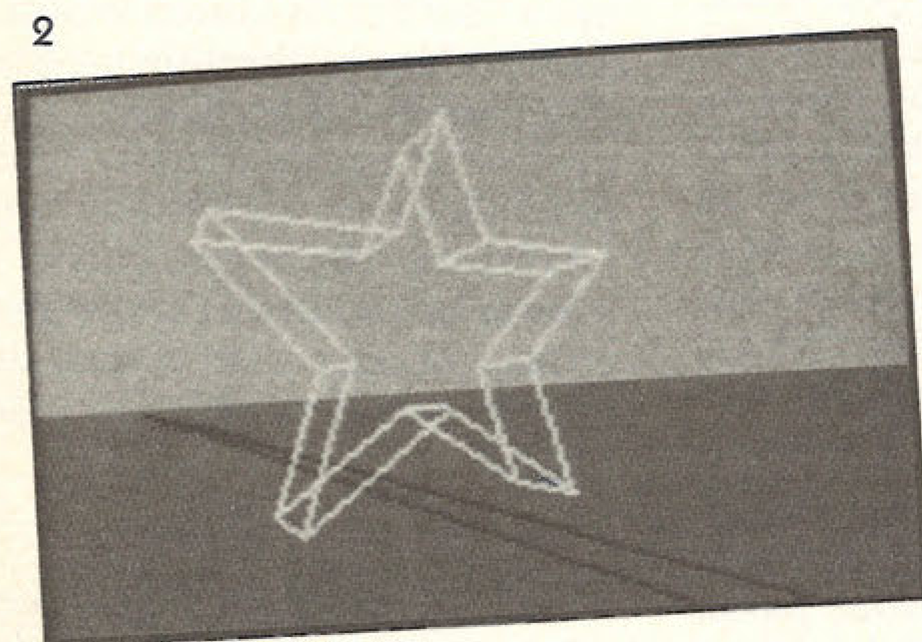
4



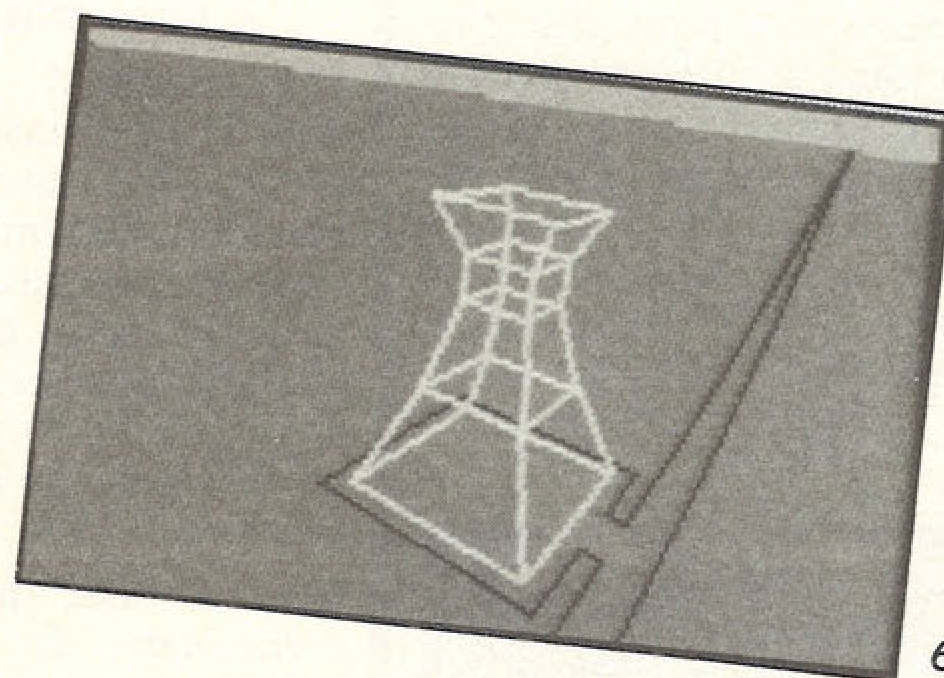
1



5



2



6

Le jeu

A) La chambre étoilée
B) Arche de marbre
C) La plante du pouvoir
D) Le temple
E) Le double cône
F) Le quartier des pyramides

Voici, les noms de formes que nous vous proposons.
Maintenant regardez-bien les photos .
Il ne vous reste plus qu'à mettre un nom en face des chiffres et à nous le noter sous la forme 1B, par exemple, sur le coupon réponse.

Coupon-réponse

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Mes réponses : 1 B...
2 A...
3 F...
4 C...
5 E...
6 D...

Les prix

Le premier prix gagne un lecteur de compact-disc Amstrad. Les dix suivants auront le plaisir de pouvoir porter en vacances des T-Shirts "Evasion de Targ". (Targ est la planète sur laquelle se déroule Mercenary).

La règle du jeu

1) Vous avez jusqu'au 25 mai, le cachet de la poste faisant foi, pour nous envoyer vos réponses, SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT à l'adresse suivante : **Concours Mercenary/Amstrad Magazine, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 St Mandé.**
2) L'équipe de la rédaction et celle de Novagen/Ubi Soft se réservent le droit de départager les gagnants en les tirant au sort et dans l'ordre.
3) Les lots seront envoyés par la poste à partir du 1er juin et la liste des gagnants sera publiée dans Amstrad Magazine numéro 24.
4) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles de Gaulle, 92220 Neuilly sur Seine.

HELP!

Attention, si vous ne vous sentez pas une âme de "tricheur", ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Solutions pour parvenir au but final, ou simples "trucs" pour pénétrer dans une salle particulièrement cloisonnée, nous publions le résultat des recherches d'un ou plusieurs joueurs acharnés... ou simplement plus chanceux que vous ! Alors si vous êtes complètement épuisé, attardez-vous un peu sur ces pages ; si par contre, vous venez de triompher : pensez aux copains ! En attendant, merci à tous ceux qui alimentent régulièrement cette rubrique.

LE PACTE

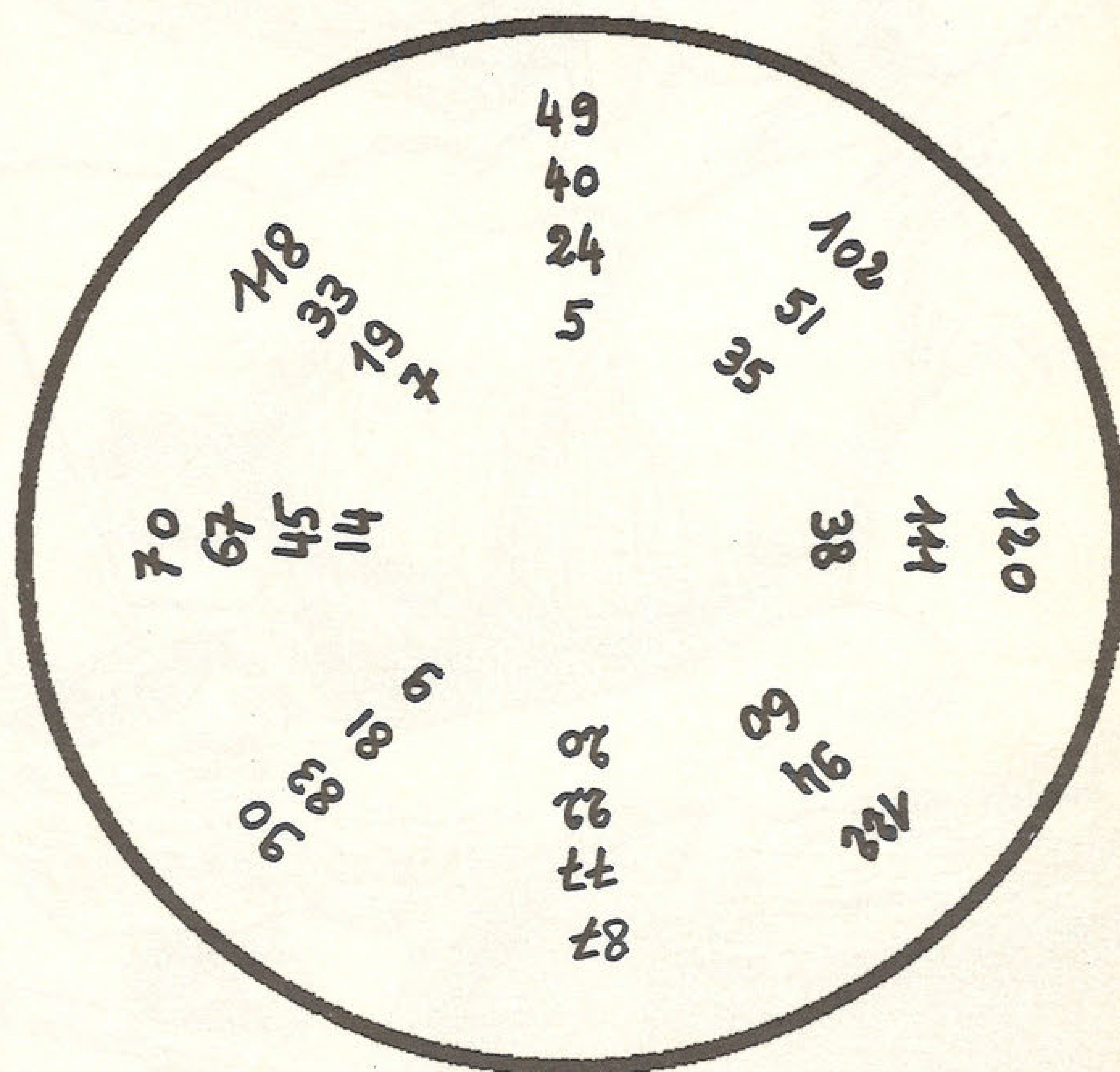
Pour tous ceux qui n'arrivent pas à avancer dans ce jeu d'aventure au demeurant fort bien fait, en voici la solution. On est tous contents de l'avoir.
Nord ; nord ; nord ; inspecter vase ; prendre clé ; nord — porte 1 ; enclencher disjoncteur ; allumer chauffage ; monter ; poser torche ; nord — couloir 2 ; monter ; monter ; est ; défoncer plinthe ; ouest ; inspecter ; prendre planche ; prendre poignard ; sud ; sud ; descendre ; nord ; prendre photo ; brandir crucifix (ou poignard) ; poser crucifix ; sud ; descendre ; sud ; est ; poser planche ; prendre hache ; prendre corde ; est ; sud ; nord ; ouest ; poser cigarettes ; prendre craie ; sud (à partir de là, il faut chercher Amok) ; monter ; prendre photo ; brandir poignard ; sud (Amok vous suit) ; descendre ; nord ; nord — porte 1 ; inspecter placard ; défoncer placard, défoncer plancher ; tracer pentacle (Amok meurt) ; sud ; monter ; (chercher Rostro, puis une fois l'avoir trouvé) prendre photo ; brandir poignard ; sud (Rostro vous suit à son tour) ; descendre ; nord ; nord — porte 1 ; entrer placard (devant le pentacle, Rostro tombe dans le puits) ; attacher corde ; descendre puits ; ouvrir porte ; effacer pentacle.
Après avoir tapé tout ça, vous saurez enfin tout de l'histoire de Wargon et Worgan...
Quelques conseils supplémentaires : pour faire une séance de spiritisme, très utile pour en savoir plus sur la recherche à effectuer, il faut un verre. Pour s'en procurer un, faites, à partir de l'entrée :
nord ; ouest (on est alors dans la cuisine) ; ouvrir placard ; prendre verre.
Parfois, on a faim ; il faut donc se diriger vers la cuisine pour manger.
Enfin, n'hésitez pas à parler et à aider vos compagnons...

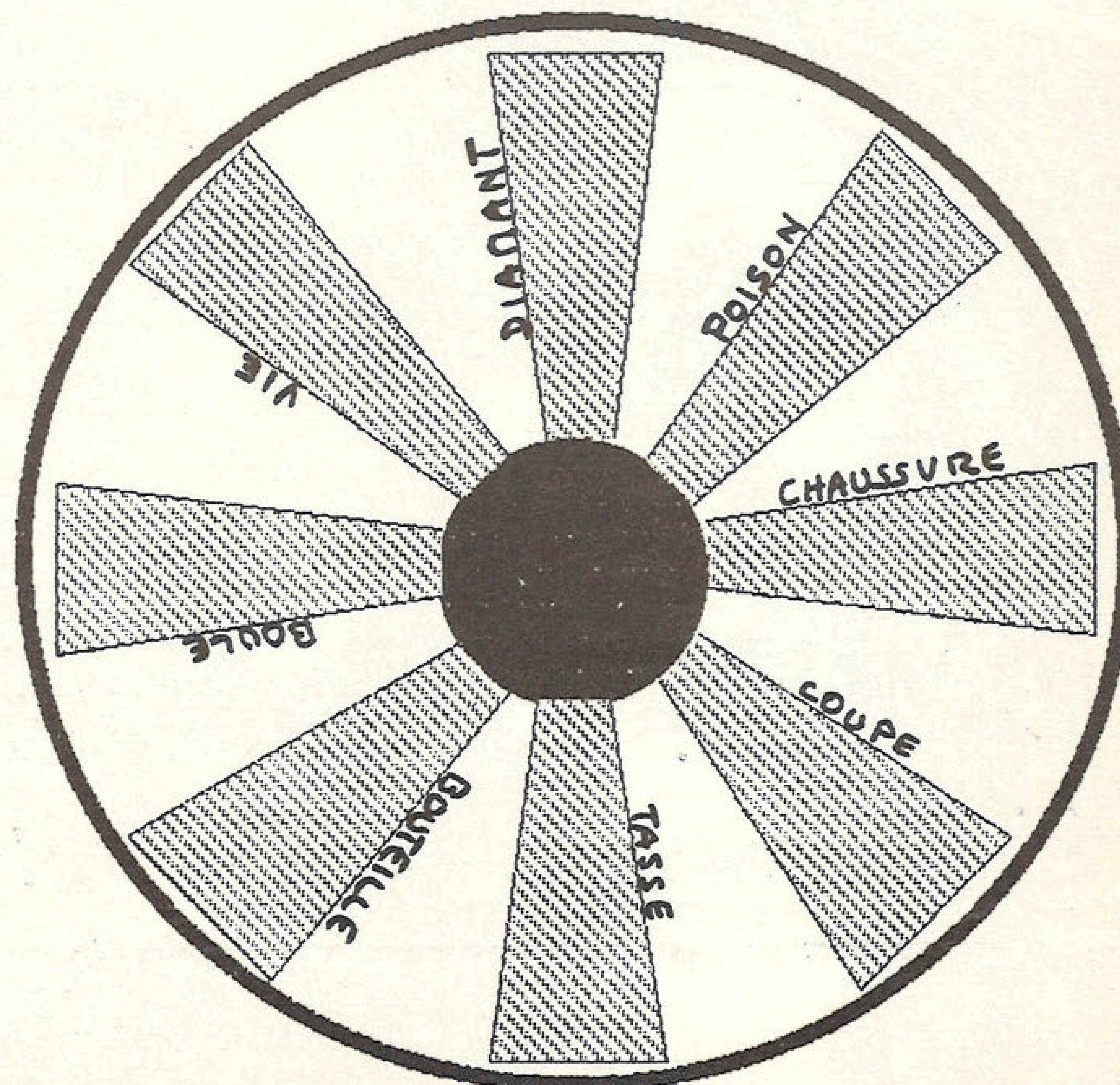
Envoi de Hélène Dumur
(chouette, une nana !)

KNIGHT LORE

(SUITE ET FIN)

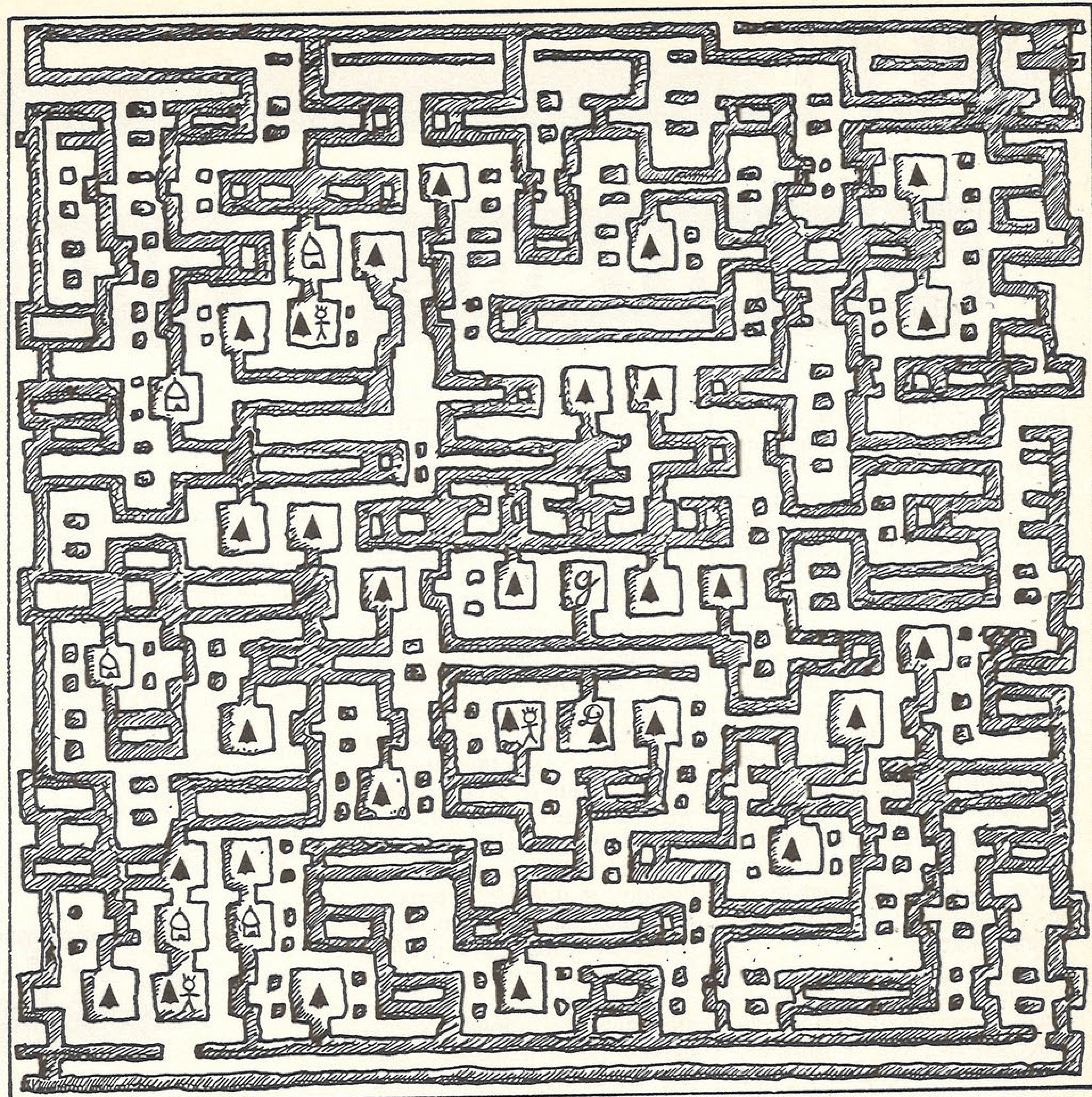
La honte soit sur moi ! Que le grand cric me croque, je me suis plantu ! Le mois dernier, je vous avais promis deux disques permettant de savoir quel objet se trouve dans quelle salle. Mais de facécieux maquétistes en ont décidé autrement, et les disques, ben vous les attendez toujours. Mais ne pleurez plus, les voici. Pour le mode d'emploi, il vous faut reprendre le dernier numéro d'Amstrad Magazine (ce qui obligera les quelques rares qui ne l'avaient pas acheté à s'en procurer un le plus vite possible, je suis ignoble).







SABRE
WULF,



▲: Médaillon ; 웃: Sauvage ; D: départ ; G: goal

Merci à : P. Balhade ; N. Urbain ; B. Brolis ; H. Jann ; N. Binet ; F. Fernandez ; S. Floutier ; C. Kuta ; pour l'aide précieuse apportée à la réalisation de ce plan.

LE PLAN !

Nos lecteurs s'aiment et s'entraident. La preuve, pour répondre aux supplications provoquantes de F. Dumont et Y. Matray (AM 17), Bruno Brolis nous envoie le plan complet de Sabre Wulf, qui comporte un nombre ô combien binaire de salles : 256.

Les triangles sur le plan indiquant l'éventuelle présence d'un morceau de médaille dans la salle concernée, le G localise la grotte finale (the Goal, in english).

Remarques subtiles et conseils de bon aloi :

— Ne tentez pas de pénétrer dans la caverne Goal avant d'avoir réuni les quatre parties du talisman.

— Méfiez-vous des vilaines bébêtes qui rôdent dans le coin (rhinocéros, hippopotames et sauvages) : vous pouvez les éloigner momentanément de votre sabre, mais ils sont indestructibles.

— Le "wulf" qui circule dans les tableaux les plus bas est le plus dangereux : ininfluençable, indestructible et mortel au toucher (brrr).

— Utilisez les fleurs avec prudence et modération, leur emploi pouvant être gênant.

— N'hésitez pas à visiter des salles dont l'exploration vous semble sans intérêt, car elles peuvent vous apporter des points, mais surtout des vies.

Merci,
Bruno Brolis

L'HÉRITAGE

En voici la solution.
Dans l'immeuble : appuyer sur le sac, puis sur la soucoupe qui est en dessous. Prendre l'argent de la soucoupe, ouvrir tiroirs et placards, et prendre le pistolet, le fer à repasser, le chandelier, le cactus, la torche, le collier et la trompette. Appuyer ensuite sur le manche du sac, puis sortir en appuyant sur la poignée de la porte. Donner alors le chandelier au chinois, le cactus à l'homme qui a une chemise rayée, la torche à l'épicier, la trompette au noir, le revolver à l'homme mystérieux, le fer à repasser à la femme, le collier à l'homme qui a des moustaches noires, le stylo à l'homme qui a des cheveux roses, et l'argent au croque-mort.
Remonter par l'ascenceur en appuyant sur "work" puis sur "up". Appuyer sur la porte de l'ascenceur. Avec le curseur, faire "17" (le numéro de l'étage), puis appuyer sur "on". Aller à la porte 170, enter, appuyer sur le sac, puis prendre la montre et le passeport qui sont dans un des deux tiroirs. Sortir, puis prendre l'ascenceur de la même façon que précédemment, mais aller au rez-de-chaussée. Aller à gauche, s'arrêter devant le téléphone, appuyer sur l'argent, sur la fente, puis sur l'écouteur (qui reste accroché).
Composer le 13920, il doit y avoir marqué "ça va, j'arrive", sinon recomposer votre numéro. Enfin, sortir puis aller à la place arrière de la voiture.
A l'aéroport :
entrer, aller voir la femme au-dessus de laquelle est marqué "lavatory", lui donner de l'argent, aller chez le marchand de journaux, faire de la place dans la valise sans enlever la montre et le passeport, acheter le journal "mon tricot", manger un sandwich en appuyant sur le 2 qui indique le prix du sandwich, aller aux gates, à 19 heures (19.00) appuyer sur le passeport puis aller au gate 5. Dans l'avion, donner le journal à l'homme. Une fois arrivé, ne pas bouger de ce tableau, et prendre le deuxième bus numéro 9.
A Las Vegas :
aller au café, appuyer sur la femme qui se déshabille, aller chez le notaire, lui voler ses statues quand il a les yeux fermés, sortir, appuyer sur la poignée de la porte de droite (qui est verte), vendre à l'homme russe tout ce qui est dans la valise sauf la montre. On peut aussi jouer à la roulette russe, mais c'est dangereux.
Et c'est tout. Ouf !

Envoi de
Eric Guillot

BEACH HEAD

Pour détruire la redoutable forteresse dans la dernière partie de Beach Head, voici la liste des degrés correspondant aux cibles blanches à atteindre :
Première cible : 0.05 degrés
Deuxième cible : 42 degrés
Troisième cible : 0.05 degrés
Quatrième cible : 52.5 degrés
Cinquième cible : 0.05 degrés
Sixième cible : 41 degrés
Septième cible : 0.05 degrés
Huitième cible : 53 degrés
Neuvième cible : 0.05 degrés
Dixième cible : 52.5 degrés
Vous pourrez enfin admirer la soumission de l'ignoble et cruel tyran.

Envoi de
"Squeletor et son pote"

DRAGON'S LAIR

Dans le but peu louable de choisir les épreuves dans Dragon's Lair, voici une petite bidouille sympathique, quoique répréhensible. Après la présentation, le programme charge le premier tableau, qui se nomme "DRLGIDDY.BIN". Pour participer à une autre épreuve, il suffit de le renommer en ce qui vous voulez, et de donner son nom à l'épreuve choisie, sachant que les fichiers des épreuves sont :
— DRLDISC.BIN : Disques dans le vide.
— DRLSKULL.BIN : Cranes.
— DRLWEAP.BIN : Cuisine.
— DRLTENT.BIN : Tentacules.
— DRLCHECK.BIN : Damier.

— DRLROPE.BIN : Cordes.
— DRLSLAY.BIN : Dragon.
N'oubliez pas de redonner leurs noms originaux aux fichiers si vous voulez faire une partie normale.

Envoi de
Damien Gayet

SRAM II

Une solution possible...
Je vous donne la liste des ordres à donner pour venir à bout de ce superbe jeu :
Prendre torche. N, ouvre tombe, descendre, discute, donne torche, monte, S, O, ouvre tombe, descendre, donne vin, E, N, N, regarde sous pont, embrasse grenouille, N, lire écriteau, N (si l'horaire convient), O, O, O, S, O, prendre extincteur, O, discute avec le fou s'il est là sinon E, N, prendre farine, S, descendre (seulement entre 4 H & 12 H, 15 H & 17 H, 20 H & 24 H), O, fouille, prends parchemin, prends bourse, lis parchemin, E, monte, E, N, éteinds feu, prendre œuf, E, E, E, achète carte, lis carte, O, O, O, S, appuie nez, E, ouvrir 3, fais gâteau, N, monte, le chat dort, N, N (si le roi n'est pas là, ressortez et rerentrez), discute, offre gâteau.
Quelques indications : lorsque le message dit "une odeur de souffre etc." ou "des bruits de pas, etc." surtout changez de pièce. Si vous tapez "bonjour" l'ordinateur demandera votre prénom et celui-ci s'affichera lorsque vous ferez une sauvegarde.

David Landry

A POIL !

Dans le stip-poker animé de Knight-Soft et Micro-Bureautique 92, pour voir la fille complètement nue (bande de voyeurs, va !), faire :
LOAD "STRIPPOK.PRO"
EDIT 140
Effacer toute la partie de la ligne après les GOSUB, et les remplacer par GOSUB 2513 : GOSUB 9223.
Ensuite, presser enter, puis tapez RUN (mais pas trop fort). Il ne vous reste plus qu'à admirer le spectacle.

Envoi de
Nicolas Ghezzi

DOSSIER SIMULATEURS

suite et fin

Le mois dernier en ouverture de notre dossier sur les simulateurs, nous vous mettions en garde : nous n'allions pas être exhaustifs ! C'est devenu si vrai que pour des questions "techniques" nous n'avons pas pu placer tous les tests que nous avions faits. Aujourd'hui, nous vous proposons la fin de ce dossier qui devient ainsi, sans toujours être totalement exhaustif, beaucoup plus complet. Vous verrez de "grands noms" présentés.

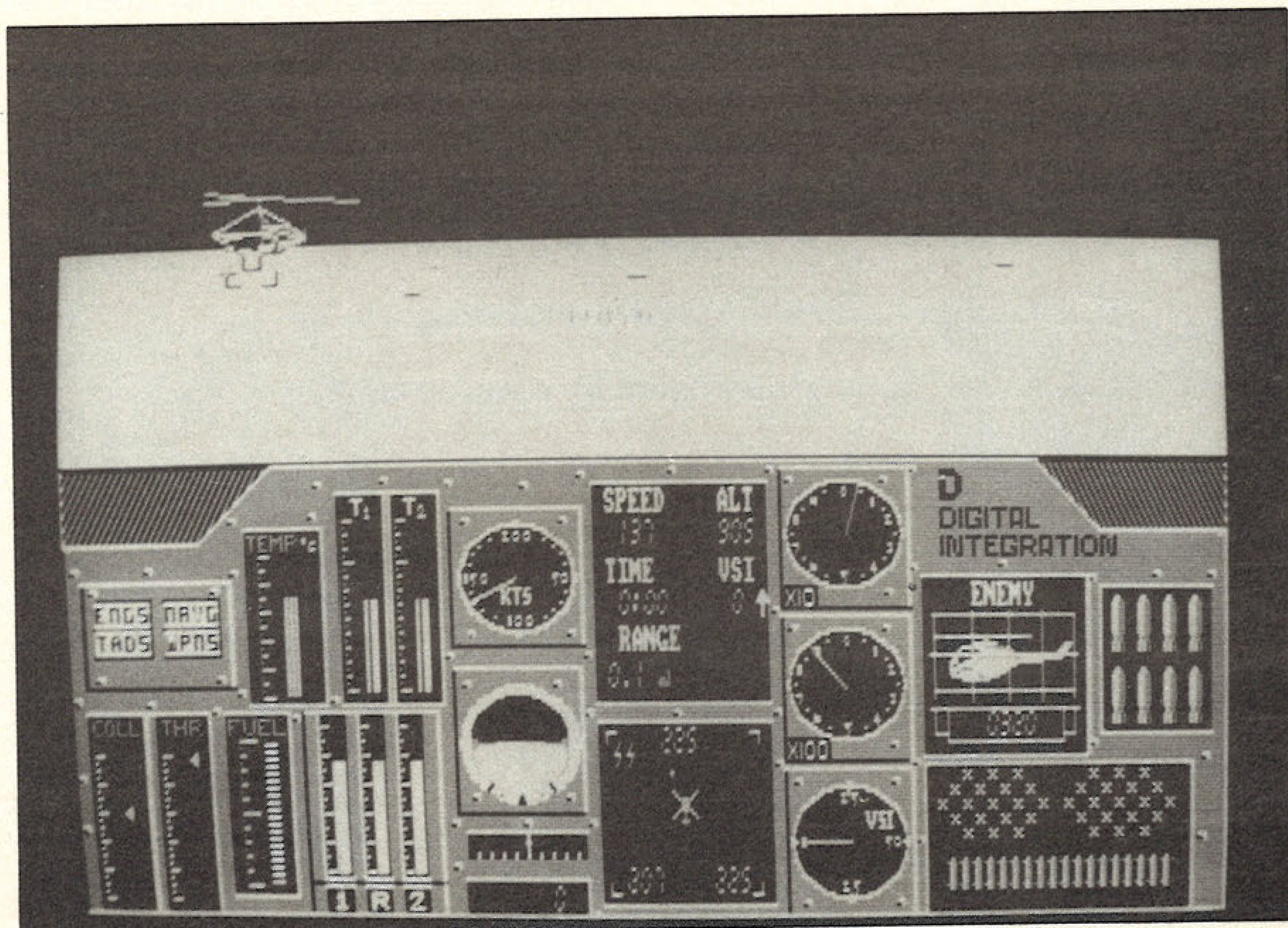
TOMAHAWK : LE ROTOR DU PCW

Digital Integration - CPC - PCW

Pour peu que vous soyez, comme moi, un inconditionnel de l'hélico, vous ne regretterez pas l'acquisition du véritable bijou que constitue ce merveilleux soft. Le premier d'une courte série (puisqu'elle ne comporte actuellement que deux logiciels de ce type, sa majesté Tomahawk et Strike force Harrier), qui, espérons-le, ne s'en arrêtera pas là, Tomahawk n'en est pas moins un modèle du genre.

Une sacrée bombe

Une chose est sûre, si la version CPC de ce fameux logiciel portait allègrement le nom de Tomahawk, cela devient tout à fait désuet dans le cas qui nous préoccupe. En fait d'analogie avec une arme, il eut été plus judicieux de lui donner un titre dans le style explosif. Bref, vous m'avez sans doute compris, j'adore...
Si l'on devait faire la part des défauts et qualités de ce programme, le rapport serait d'environ un pour mille. Le un restant n'étant en fait dû qu'à l'ordinateur, celui-ci ne comportant pas d'instructions, ni de générateur sonore. Grave lacune, lorsque l'on songe au résultat qu'aurait donné un tel soft, s'il avait été accompagné d'une bonne "bande son". Ne pleurons pas sur son sort, il peut encore se suffir à lui-même, tant il est de qualité. Tout comme dans sa précédente version, Tomahawk PCW est doté d'un menu très complet, permettant une pléïade de types de vol. Du mode simple, sans contrainte, au vol avec plafond nuageux bas, vents et ennemis tous azimuts, personne n'est oublié. Quoiqu'il en soit, il vaut mieux ne pas surestimer ses possibilités, pour ne pas risquer une interruption "hyper" rapide de votre mission...



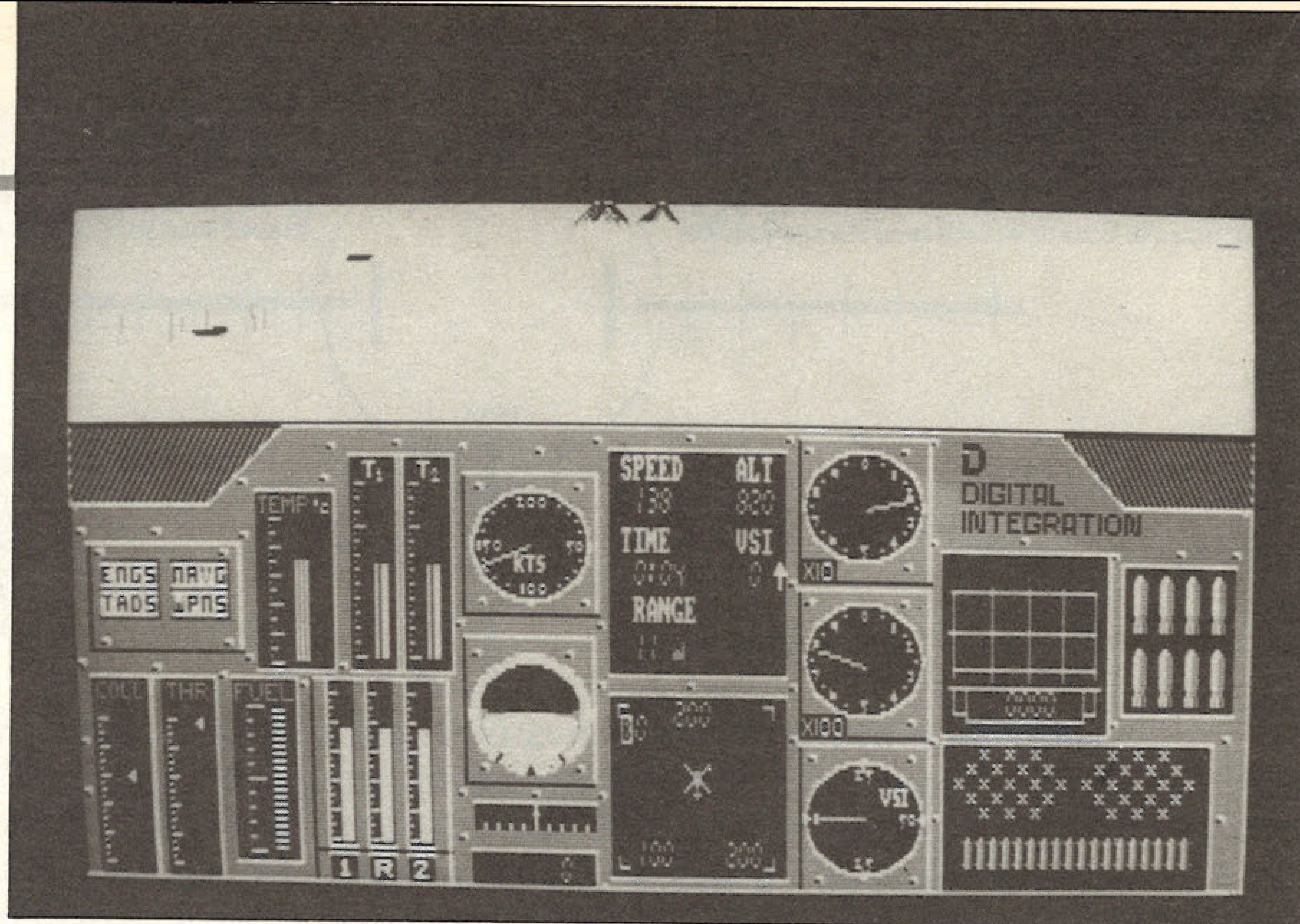
Dernier petit détail, avant de vous faire lécher les babines d'envie (...). Tomahawk fonctionne avec joystick et clavier conjugués. Ceci dit, l'utilisation de la manette n'est que facultative, mais vous mettra un peu plus, si cela est possible, dans la peau d'un véritable pilote.

Le tableau de bord, plus beau t'es mort...

Pour ceux qui ont eu l'occasion de voir la version CPC, qui était déjà un best, je laisse le soin de faire la comparaison des tableaux de bord, s'il est possible d'en faire une. En effet, tout a changé. Des cadrans innombra-

bles, et même en double, font que la vraisemblance devient quasi-totale. Rien n'a été oublié, jusqu'aux vis et boulons qui fixent le panneau... Malheureusement, les décors extérieurs où l'on pouvait s'attendre à un profond changement, n'ont absolument pas été modifiés. Toujours de vagues silhouettes en graphismes filaires, qui, s'ils sont efficaces et relativement reconnaissables, n'en apportent pas moins, à la longue, un certain ennui, sinon de la tristesse, comparés à l'environnement interne.
S'il est vrai qu'au prime abord, le tableau de bord peut effaroucher quelque peu les âmes sensibles, il est en réalité, après quelques manipulations, souvent infructueux, très simple d'emploi. Il est de toutes manières, beaucoup plus simple de piloter Tomahawk, que n'importe lequel des simulateurs avions. En effet, pas de problème de décollage, ni de train d'atterrissage rentré trop tard. Bref, du véritable vol de plaisance... Une seule ombre au tableau du réalisme, celle du vol stationnaire. Vous n'êtes pas sans savoir (en tout cas ceux qui ont déjà eu la chance de voyager avec ce mode de transport), qu'un hélicoptère, contrairement à un avion, ne peut pas se passer d'un pilote aux commandes. Tomahawk, quant à lui, vole tout seul, comme un grand. En fait, il s'agit plus vraisemblablement d'une impossibilité technique, que d'un oubli pur et simple, alors nous ne dirons trop rien. Il n'en demeure pas moins que nombre d'impératifs devront être respectés pour se prémunir contre des incidents fâcheux. Prenons pour exemple la vitesse maximum à ne pas dépasser, sous peine que les vibrations infligées au rotor ne le fassent se détacher, ou encore, plus simplement, la poussée trop importante des turbines, pouvant provoquer un échauffement extrême, du style steak sur le grill...
Avant de vous laisser savourer par vous-même le délice des vols héliportés, il est un petit détail que je me dois de vous fournir. La documentation du programme ayant été réalisée sur la base d'un clavier QWERTY, les touches annoncées comme étant opérationnelles, sont en fait erronnées. Il suffit, pour obtenir l'équivalence, d'intervertire le Q (poussée du pas) avec le A de votre clavier, le W (poussée des turbines) avec le 2, etc. Rien de bien difficile, mais fallait-il encore le savoir.
Nous vous souhaitons un très bon vol.

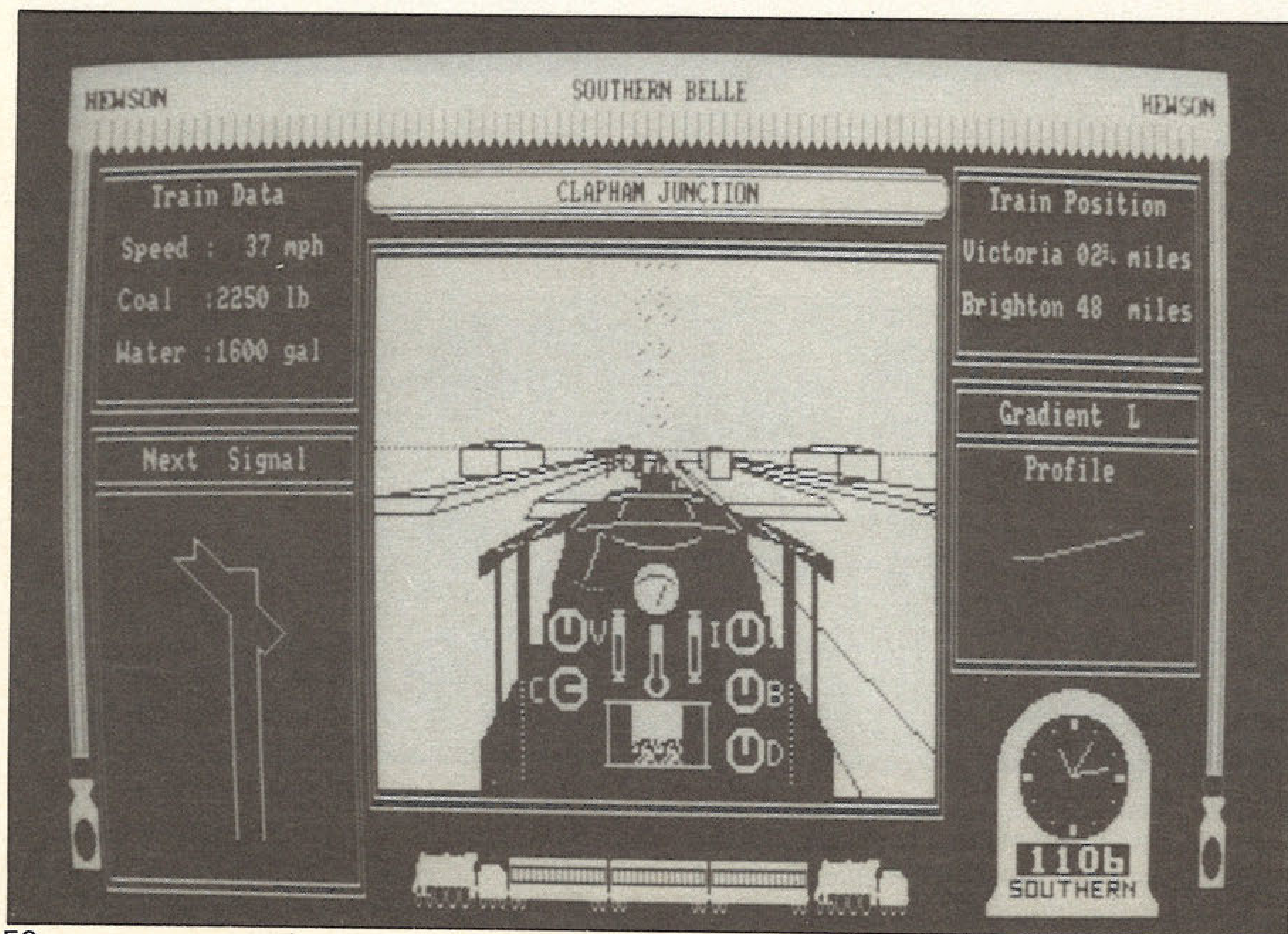
Goerges Brize



SOUTHERN BELLE

Hewson Consultants - CPC - PCW

Une des seules, sinon la seule simulation locomotive sur Amstrad Southern est aussi belle que complexe. Qui n'a pas rêvé un jour d'être cheminot, couvert de suie, aux commandes d'une machine infernale, tel Jean Gabin dans "la bête humaine" ? Il y a bien sûr un grand nombre d'entre nous qui, faute de pouvoir assouvir cette envie, proche du phantasme, se sont réfugiés dans les petits trains électriques. D'autres, par ailleurs, en sont encore à l'étape du désir non réalisé, et n'attendent qu'une occasion pour se plonger, corps et âme dans leur passion. Cette opportunité existe, elle n'est plus fictive, je dirais qu'elle est presque palpable, tant elle est bien réalisée.



Une loco, une vrai, qui fume, dont on voit les cylindres tourner, qu'il faut recharger en bois pour ne pas s'arrêter sur la voie ; voilà la surprise que vous réserve Southern Belle. Mais voilà, car il y a malheureusement un mais, la "belle du sud" n'avance pas toute seule, et il faut bien dire que le métier de cheminot est des plus durs lorsqu'il s'agit de manœuvrer un tel engin...
Lorsque vous débutez, sur le quai de la gare, rien ne laisse supposer, en apparence, à quel point il vous faudra suer sang et eau pour la faire, ne serait-ce qu'avancer d'un centimètre. Oh, bien sûr, la documentation est en anglais (on cherche toutes les excuses), mais cela ne justifie pas un tel blocage. Alors, désespéré, on revient au menu, et un peu triste, on demande sans grande conviction la démonstration d'un trajet de gare à gare. Et là, stupéfait, on se rend compte que finalement, ce n'était pas aussi difficile que l'on pouvait le penser, et qu'il suffit de se pencher un tant soit peu sur le problème pour parvenir à ses fins. Ouf, un peu plus, et on restait à quai...
Il faut bien reconnaître que la simple vue de la locomotive qui démarre, vaut les efforts soutenus.
Des décors très bien conçus, un beau graphisme de premier plan, font de ce jeu une véritable splendeur. Un logiciel à mettre assurément entre toutes les mains...

3 D GRAND PRIX

Amsoft - CPC

Vous voici au volant d'un bolide super puissant. Huit circuits de haut niveau vous attendent, la course sera longue. Pour passer au circuit suivant, vous devez être dans les trois premiers à l'arrivée. Attention, vos concurrents n'ont pas votre savoir vivre et n'hésiteront pas à vous bloquer, même si une collision doit en résulter.
Votre bolide possède quatre vitesses plus le point mort. Vous pouvez toujours connaître la vitesse engagée en jetant un rapide coup d'œil au pommeau du levier. Si vous êtes un as du pilotage, préparez-vous à passer beaucoup de temps sur une saison car vous devez faire trois tours de chaque circuit le plus rapidement possible sans pour autant faire tourner le moteur à plein régime en permanence faute de quoi, l'ordinateur ralentira votre voiture jusqu'à ce que la température du moteur soit revenue à la normale. Vous devez compter environ cinq bonnes minutes par circuit si vous n'avez pas d'accident. Une surprise vous attend au dernier de ces circuits, en effet, vous devez conduire de nuit. Bien sûr, votre bolide est équipé de phares, mais la visibilité est tout de même très réduite. Plus vous passerez de circuits, plus vos adversaires seront rapides et il vous faudra redoubler de prudence et de dextérité pour terminer la course dans les trois premiers.
Un très bon logiciel de course de voiture avec un excellent graphisme qui devrait ravir les fanas du genre.

ALEX HIGGINS' WORLD

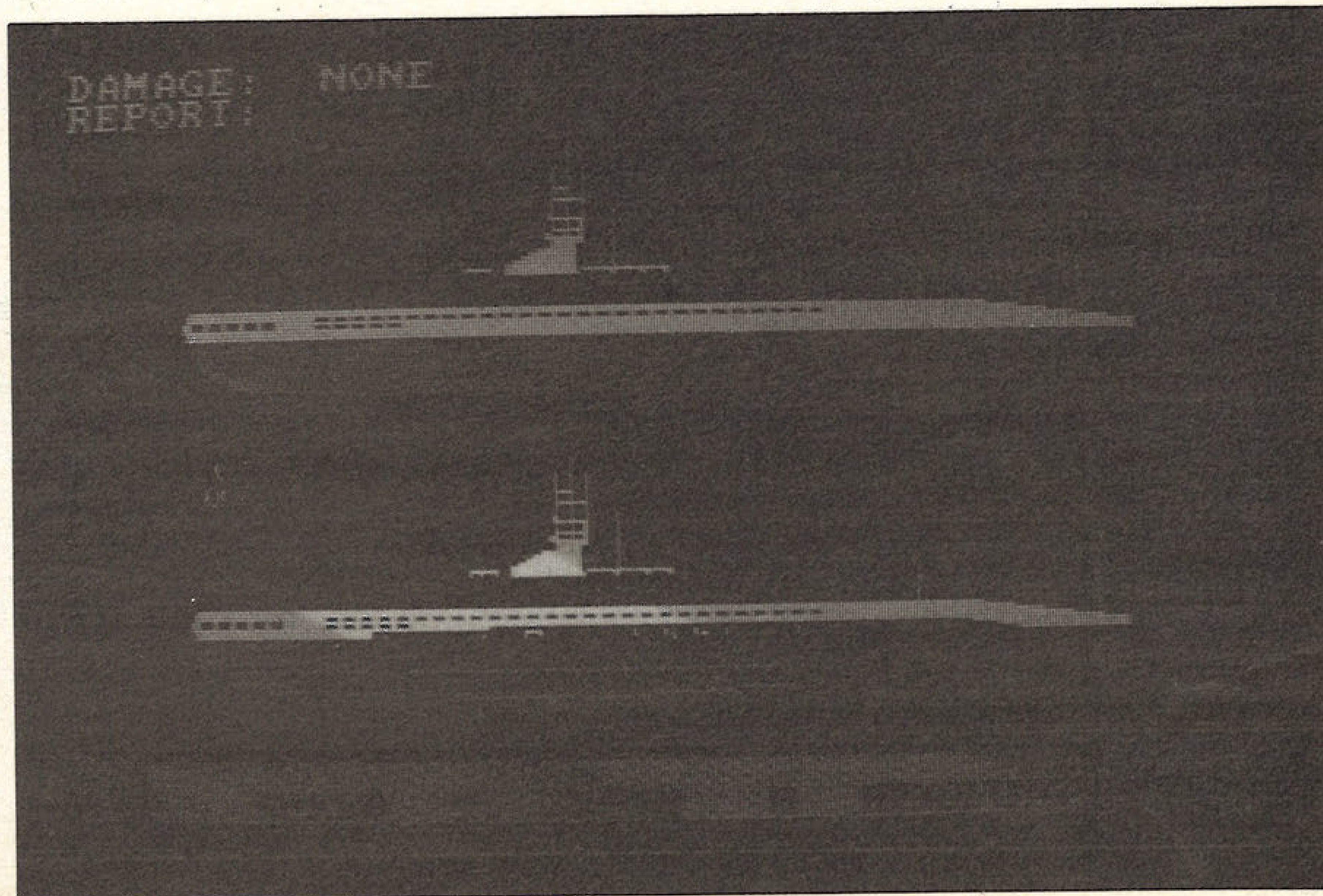
Snooker Gem/Amsoft - CPC - PC

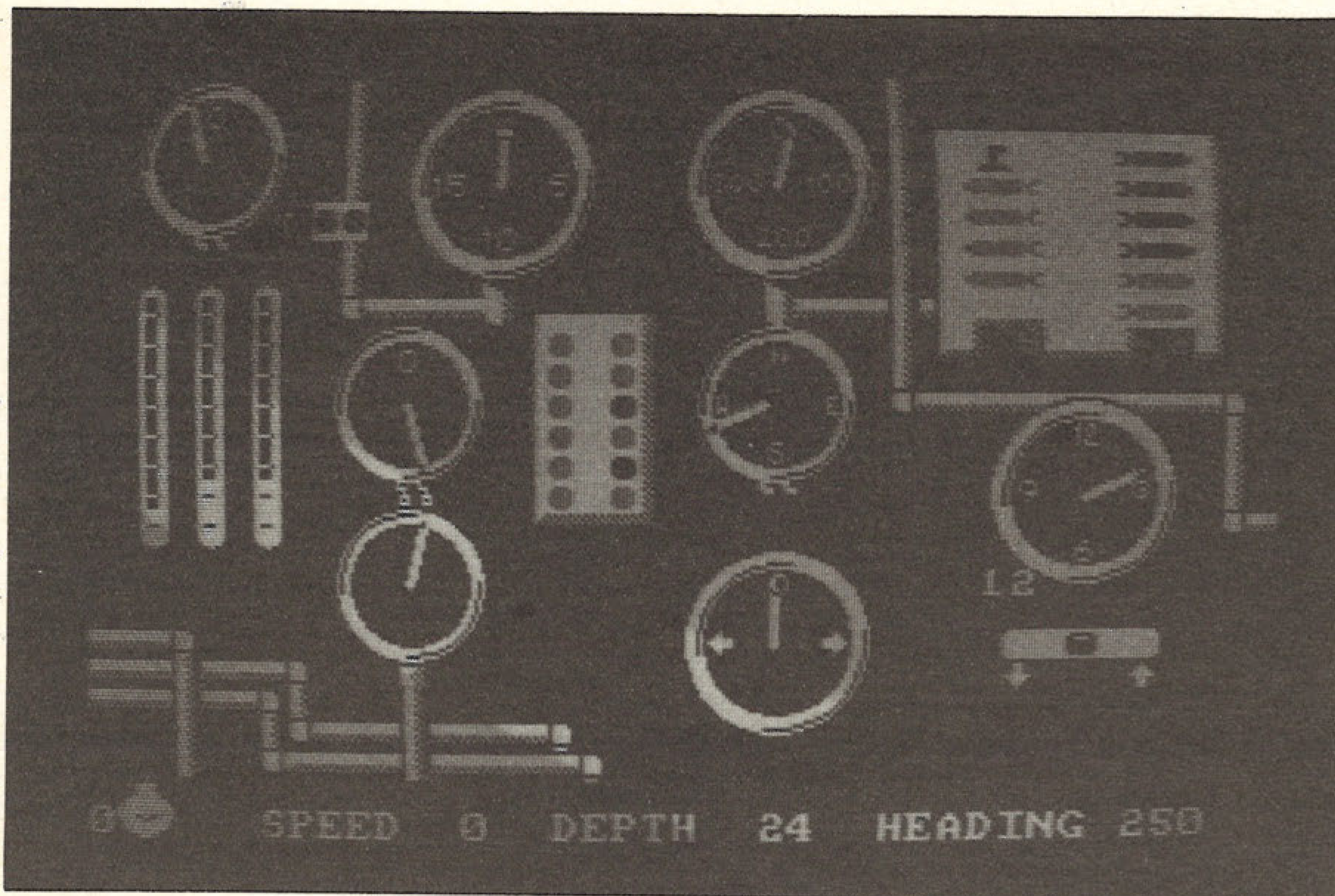
Un des meilleurs jeux de billard sur CPC et maintenant sur PC. La simulation est très réussie, tous les effets indispensables à un bon joueur sont disponibles. Trois options de jeux possibles : 6 boules, 10 boules ou 15 boules avec pour chaque cas, soit un match ou un entraînement. La représentation graphique est excellente, le son est correct, mais a-t-on vraiment besoin d'une excellente qualité sonore au billard ?
Lors du chargement du programme, ce dernier vous fait patienter (très peu de temps avec les disquettes) avec une image très soignée que je vous laisse le soin de découvrir.
La première difficulté que vous rencontrerez sera la mise en place de la queue de billard. Ce n'est pas que les commandes soient difficiles à maîtriser, mais il n'est pas évident de viser correctement sur un écran qui, en plus, est légèrement bombé. Ce problème ne vient pas du logiciel mais de l'ordinateur. Ce type de problèmes se rencontre sur tous les ordinateurs dès qu'il s'agit d'obtenir une précision pour viser quelque chose sur une image plane comme c'est le cas avec le billard.
Les règles du jeu sont respectées avec ce logiciel, soyez vigilants, n'envoyez pas la boule blanche dans un trou, cela vous fera perdre des points qui pourront vous faire perdre la partie, ce qui serait dommage.

SILENT SERVICE

Microprose - CPC - PC

Complexe ? Affirmatif ! Beau ? Affirmatif ! Intéressant ? Affirmatif ! Voici en quels termes notre Gainsbourg national aurait pu décrire ce superbe simulateur aquatique. Car il s'y connaît, le bougre en sous-marin. Tiens, allez, une petite devinette en passant : quelle est la différence entre S.G. et un sous-marin ? Vous donnez votre langue au chat ? Tout simplement le liquide, car si le sous-marin navigue entre deux eau, S.G., lui nage entre deux vins. D'où une certaine analogie...
Bref, restons calme, et revenons, plutôt à nos moutons, Silent Service, c'est le simulateur sub-aquatique par excellence. Déjà éprouvé par de nombreux "fanas" du genre sur CPC, ce logiciel aussi complet que faire se peut, vous entraîne désormais sur PC et compatibles, à la découverte des fonds marins de la fin de la Deuxième Guerre mondiale, à travers plusieurs missions s'échelonnant sur des heures de jeux. Aucune fiction dans ce programme, puisqu'il s'agit en fait de revivre des faits d'armes de la marine américaine. Toutes les missions proposées, sont donc basées sur la réalité, et pour peu que vous suiviez avec exactitude les renseignements fournis par le manuel, vous personnaliserez pleinement le commandant du superbe engin qu'est le sous-marin.
Malgré une complexité extrême, et donc, un temps d'apprentissage très long, vous ne vous lasserez qu'avec difficulté de Silent Service. En effet, de la salle des machines (point stratégiques, qui vous révèlera à tout instant l'état de votre véhicule), au pont, en passant par la passerelle, aucun détail ne devra

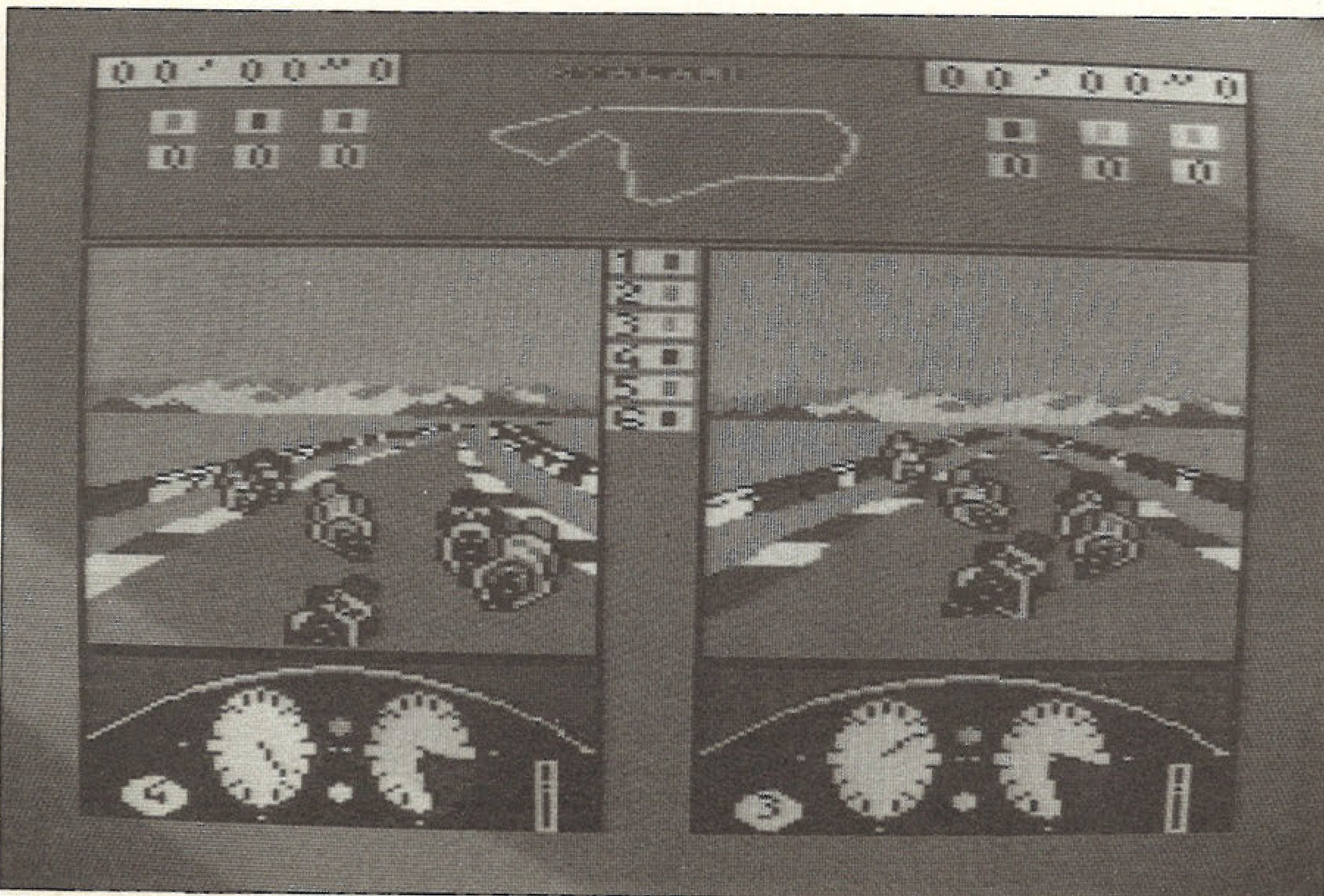




échapper à votre œil exercé. Dans le cas contraire, vous courrez immanquablement à la catastrophe.
De beaux graphismes, soignés, ainsi qu'un scénario très dépouillé, font de Silent Service un logiciel qui s'adressera peut-être plus particulièrement aux adultes, sinon aux grands enfants initiés.

GP 500
Microïds - CPC

Cette fois, c'est le pilotage d'une moto de compétition qui est mis à votre disposition. Les plus grands circuits de la saison vous attendent ainsi, bien sûr, que vos concurrents.
Deux options possibles : entraînement ou course. Une ou des motos adverses sont pilotées par l'ordinateur. Une chance pour vous, les concurrents ne sont pas aussi doués les uns que les autres. Vous avez donc toutes les chances de ne pas être dernier, même si vous débutez (quoi que...). Au passage, un conseil aux débutants, ne prenez pas les virages à pleines vitesses si vous ne voulez pas voir les barrières de sécurité de trop près.
Vous avez la possibilité de sélectionner le circuit de votre choix, c'est un trè bon point qui évite de se lasser trop vite du jeu. Au début, entraînez-vous sur tous les circuits et perfectionnez-vous sur celui qui vous réussit le mieux.
Au niveau du graphisme, ce logiciel est assez bien réalisé malgré, quelquefois, quelques bizarreries lorsque les motos se croisent. Les effets sonores sont simples, mais efficaces (ronflements de moteurs et bruit de chutes nécessaires au réalisme du jeu).
En fait, ce jeu est une émulation de 3D Grand Prix pour motos.



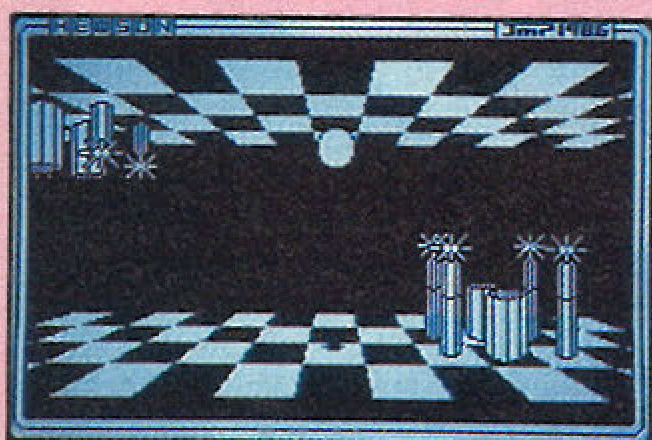
3 D FIGHT
Loriciels - CPC

Un grand classique des jeux d'arcades de café. Des vaisseaux à détruire, des météorites à éviter...
Le logiciel vous accueille avec le menu classique nombre de joueurs, clavier ou joystick, tout ceci accompagné d'une superbe musique assez entraînante. Au départ du jeu, l'ordinateur choisira au hasard un des deux décors existants où vous devrez combattre. Donc, votre vaisseau se retrouvera soit dans un tunnel soit en plein air. La représentation sera toujours en perspective quelque soit le paysage qui sera sélectionné.
Le but du jeu est, bien sûr, d'aller le plus loin possible et de marquer le plus grand nombre de points en détruisant les soucoupes ennemies et en évitant les météorites qui formeront une véritable pluie. Comme vous le constatez, tous ceci est très classique.
3D FIGHT est un des plus vieux jeux pour CPC, mais on ne s'en lasse pas. Indispensable pour tous les fanas du joystick.

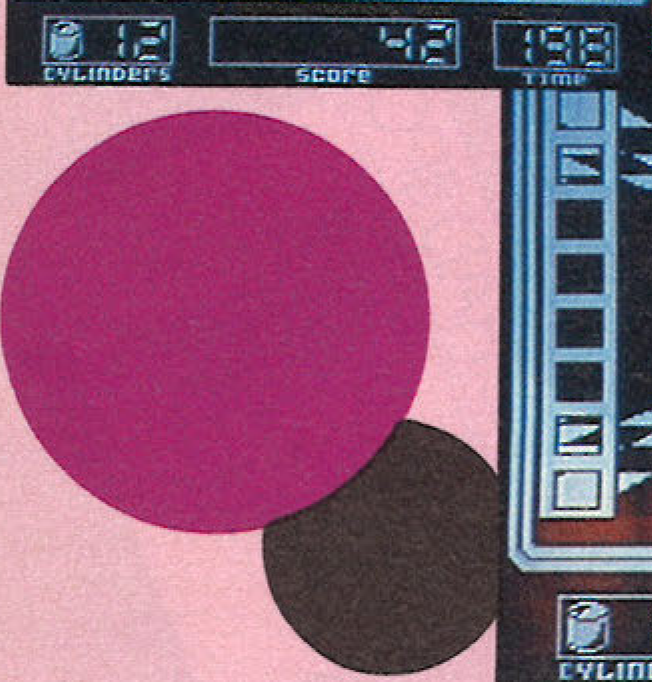
STAR GLIDER
Rainbird - CPC - PC

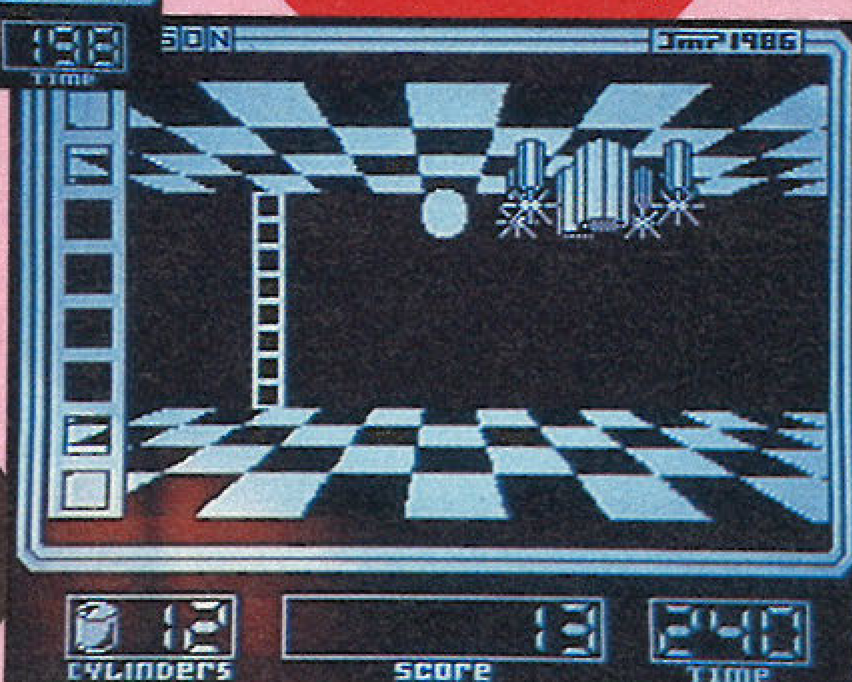
Vous voici aux commandes d'un avion de combat futuriste dans un décor de la guerre des étoiles (vous savez ? le film de Georges LUCAS) en trois dimensions.
En version CPC ou PC, ce jeux vous surprendra par ses qualités graphiques ainsi que par sa rapidité. La version PC semble légèrement plus maniable que la version CPC. Le pilotage s'effectue avec le clavier ou le joystick pour les deux versions et aussi avec la souris pour la version PC. Les décors sont en représentation filaire ce qui peut déplaire à certains, mais ce type de graphisme permet d'accroître la vitesse d'exécution du jeux surtout au niveau des animations. Vous disposez des armes classiques, c'est-à-dire lasers et missiles. L'énergie des lasers est limitée et vous pouvez avoir au maximum deux missiles que vous guidez vous-même. Il est possible de faire le plein d'énergie et de reprendre des missiles en vous rendant à l'une des bases de votre armée où vous pourrez également obtenir des renseignements sur vos ennemis en interrogeant l'ordinateur principal qui vous donnera peut-être une sion à remplir. Ces bases ont la forme de prismes repérés par deux lignes horizontales parallèles en mouvement sur une des faces du prisme. Attention de ne pas vous tromper, un des éléments ennemis que vous devrez détruire possède la même forme, mis à part le fait qu'à la place des deux lignes, se trouve un rectangle divisé en trois cases qui font office de silos à missiles que l'on peut facilement détruire ou esquiver.
A vous de jouer, ce logiciel vous fera certainement passer de très longues heures de plaisir sur votre CPC ou votre PC suivant l'ordinateur que vous possédez.

IMPOSSABALL



Éditeur : Hewson
Auteur : John Philips
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★★





La ba-balle impossible

Voici un nouveau jeu dont l'acteur est une balle rebondissante qui vous permettra de tester votre habileté. Cette fois, le décor n'est pas un tapis ou une gouttière qui défilent mais deux échiquiers, l'un au sol et l'autre au plafond. Le but est de faire disparaître des cylindres en rebondissant dessus. Douze cylindres sont disposés sur certaines cases des échiquiers. Sur d'autres cases, vous trouverez des colonnes surmontées de pics qui sont là rien que pour vous embêter ! En effet, si vous avez le malheur de diriger votre balle sur l'un d'eux, vous vous retrouverez à la case départ. Les quatre premiers cylindres sont faciles à écraser, mais les suivants sont de plus en plus inaccessibles. Arrivent ensuite des anneaux mouvants qui vous compliqueront encore la tâche. Si vous parvenez à terminer le premier niveau, sachez que sept autres, plus difficiles, vous attendent encore. Le temps est aussi un paramètre important. Un compte à rebours vous indique en permanence qu'il ne faut pas traîner. Dans un jeu d'adresse comme "Impossaball", le seul moyen de s'en sortir sans honte est de s'entraîner. Il faut comprendre le principe de déplacement de la balle, savoir quand et à quelle hauteur rebondir pour passer un obstacle et, surtout, maîtriser à fond sa manette de jeu.

La ba-balle est belle

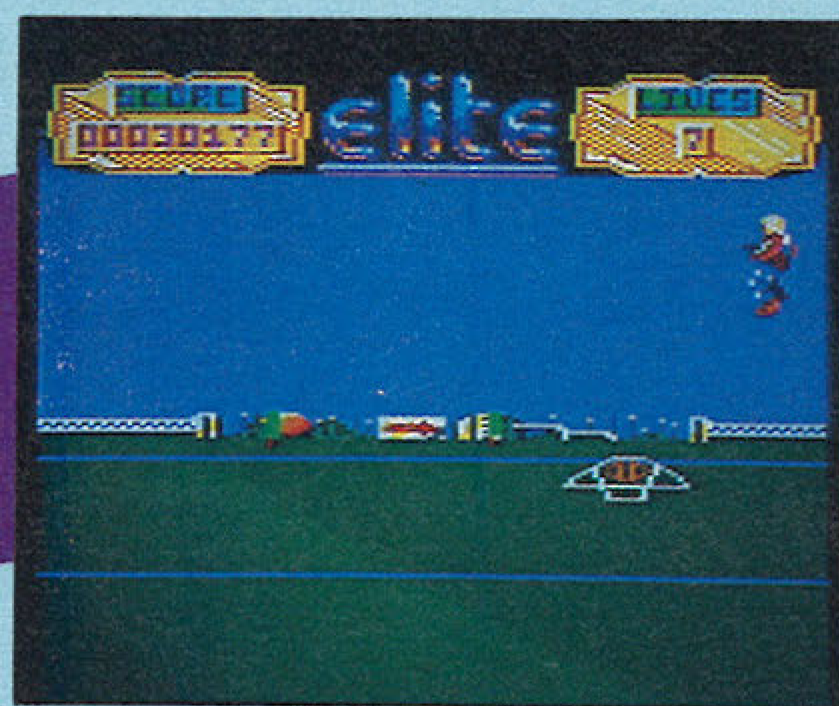
Les échiquiers sont représentés en trois dimensions et la balle se déplace partout sur leur surface. En réalité, ce sont les échiquiers qui bougent en scrolling (pas mal réalisé du tout), la balle restant au centre de l'écran. Le rebondissement est souple, le graphisme est fin et l'ensemble donne une impression tout à fait réaliste. Un bon jeu d'adresse pour gonfler votre collection.







Éditeur : Elite
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★



Ayez le tir automatique !

L'explication est simple et sans ambiguïté : "Notre héros, un vétéran chevronné des guerres interplanétaires, est de retour. Cette fois, il doit sauver la terre du Dragon qui a été envahie par des créatures barbares et malveillantes et est contrôlée par un phénomène surnaturel".
Compris ? Bien. Le principal, maintenant, est de savoir comment cela se passe. Dès la fin du chargement, nous sommes dans l'action. L'image écran reste animée en permanence et la redéfinition des touches, les informations et la liste des meilleurs scores s'affichent en surimpression. Nous pouvons même déplacer le personnage tout en changeant les touches du jeu. En pressant le bouton "feu", la partie commence véritablement. Alors, sur une musique de paradis (pourquoi seraient-elles toujours d'enfer ?), notre bonhomme court dans un paysage futuriste. En montant la manette, le voilà qui s'envole et, en appuyant sur le tir, il envoie des rayons qui tuent les monstres. Le problème, c'est qu'il n'envoie qu'un rayon à la fois. Mon pauvre pouce aurait bien aimé avoir un joystick avec tir automatique, ce qui lui aurait évité la crampe fatidique. Des arbres ainsi que les ennemis arrivent de l'horizon et s'approchent de vous à une vitesse vertigineuse. Les amateurs de rapidité seront ravis et les spécialistes de scores olympiques auront de quoi augmenter leur palmarès.

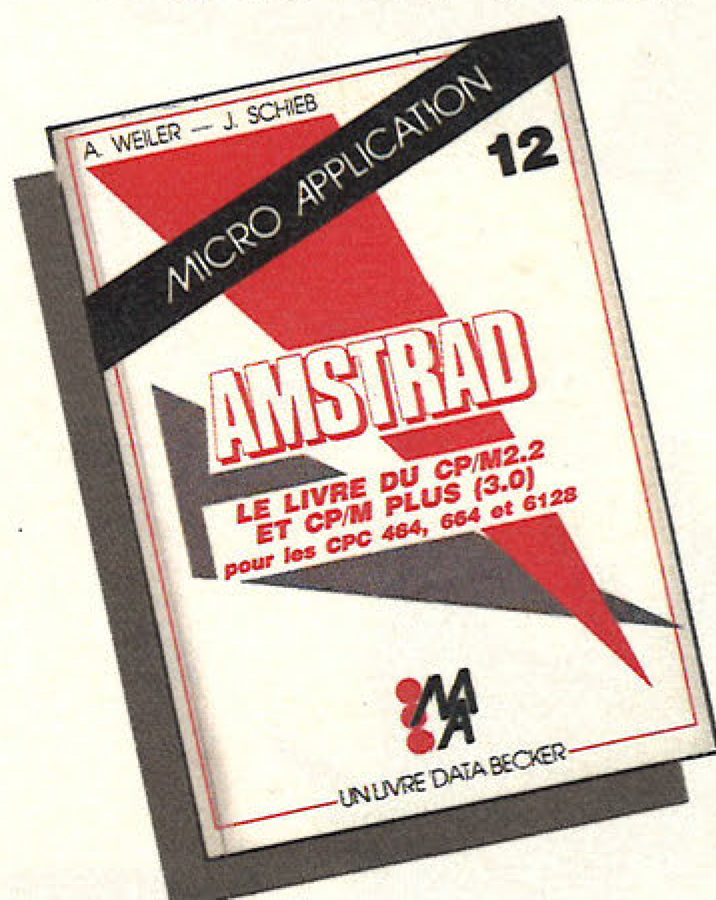
Des arbres en fil de fer

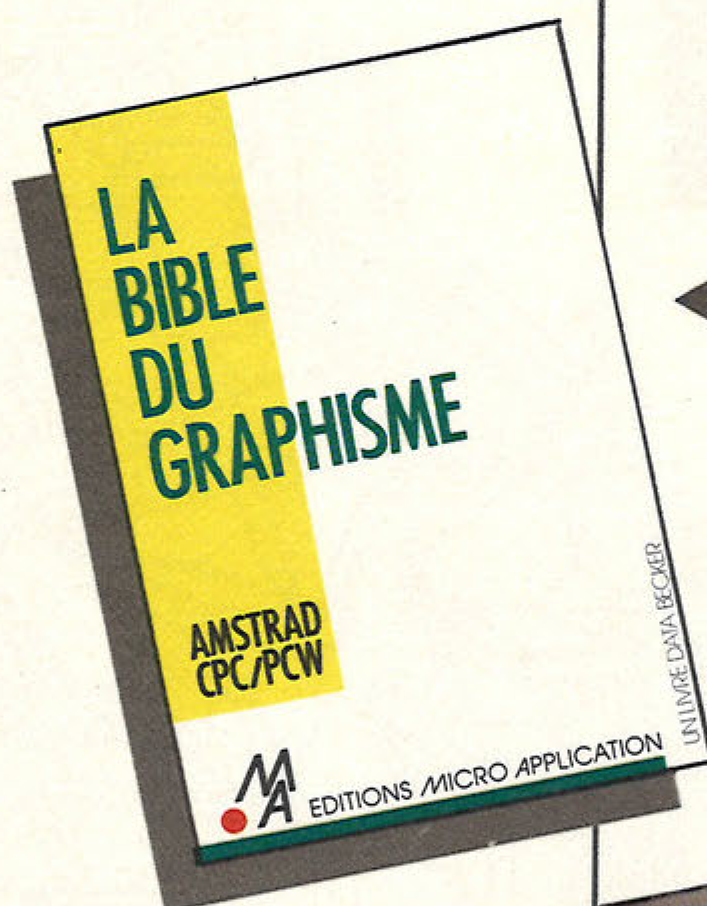
Les auteurs de "SPACE HARRIER" ont choisi la simplicité du graphisme et de l'animation pour gagner en rapidité. L'image, sans cesse en mouvement, représente le décor en trois dimensions dans lequel évolue le héros. L'horizon ne se rapproche pas mais des lignes droites arrivent vers le premier plan et donnent la sensation du déplacement. Les monstres et les arbres sont dessinés en "fil de fer" et grandissent au fur et à mesure de leur approche. L'ensemble est efficace et le plaisir du jeu d'arcade est présent dès le départ.

Patrick Yoann

CPC / PCW : MAITRISER LE LOGO, COMPRENDRE LE GSX, ET TOUT SAVOIR SUR CP/M.

Maîtrisez CP/M (version CP/M 2.2 et CP/M 3.0) sur Amstrad CPC et PCW 8256. Vous disposez dans cet ouvrage de l'aide et des explications nécessaires à une bonne utilisation et compréhension de CP/M, comme par exemple le stockage des données, la protection contre l'écriture, la codification ASCII, la maîtrise des programmes utilitaires CP/M et le fonctionnement même de CP/M pour les programmeurs avancés. (Réf. : ML 128). **149 FRANCS.**





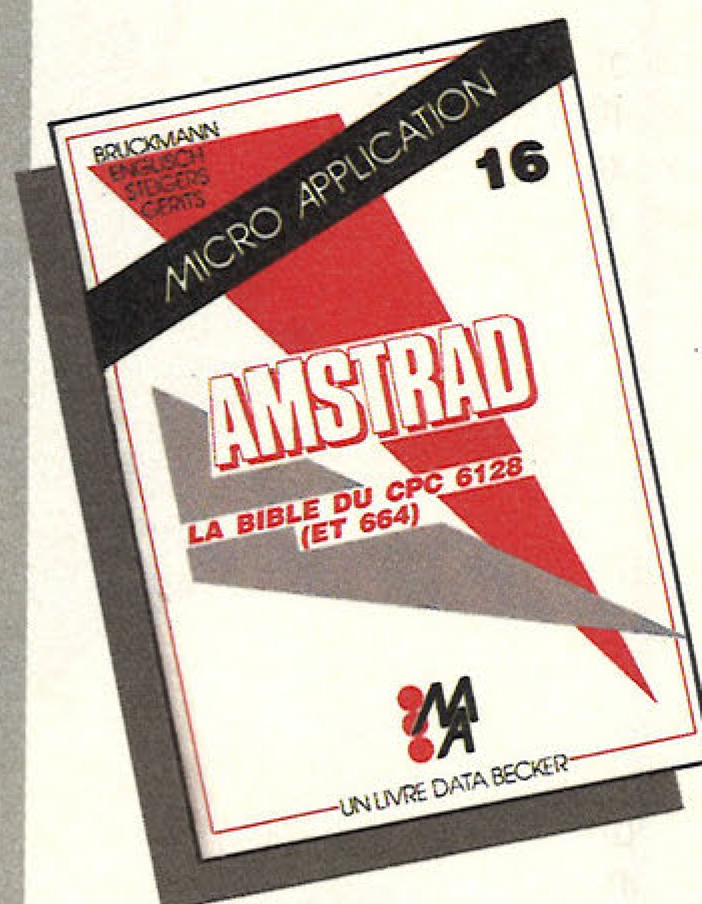
TOUT SUR LE GSX. Ce livre est un must. Tout sur le graphisme sur CPC et PCW. Vous y trouverez notamment : programmation d'un logiciel PAINT, graphismes de gestion (histogrammes...), graphismes vectorisés, fonctionnement et réalisation d'un light pen, graphismes en langage machine. Et enfin, pour la première fois, des explications complètes et claires sur le GSX. (Réf. : ML 181). **199 FRANCS.** (Réf : ML 281 avec disquette). **299 FRANCS.**

Maîtrisez le LOGO et utilisez pleinement les capacités graphiques de votre CPC ou PCW, grâce aux nombreux exemples, illustrations et exercices proposés. (Réf. : ML 162). **149 FRANCS.**



LES "MUST" SUR CPC.

Tout connaître sur CPC 6128. Analyse du système d'exploitation du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces... Comprend un désassembleur, les points d'entrée des routines commentés de l'interpréteur et du système d'exploitation. Le livre de référence. (Réf. : ML 146). **199 FRANCS.**

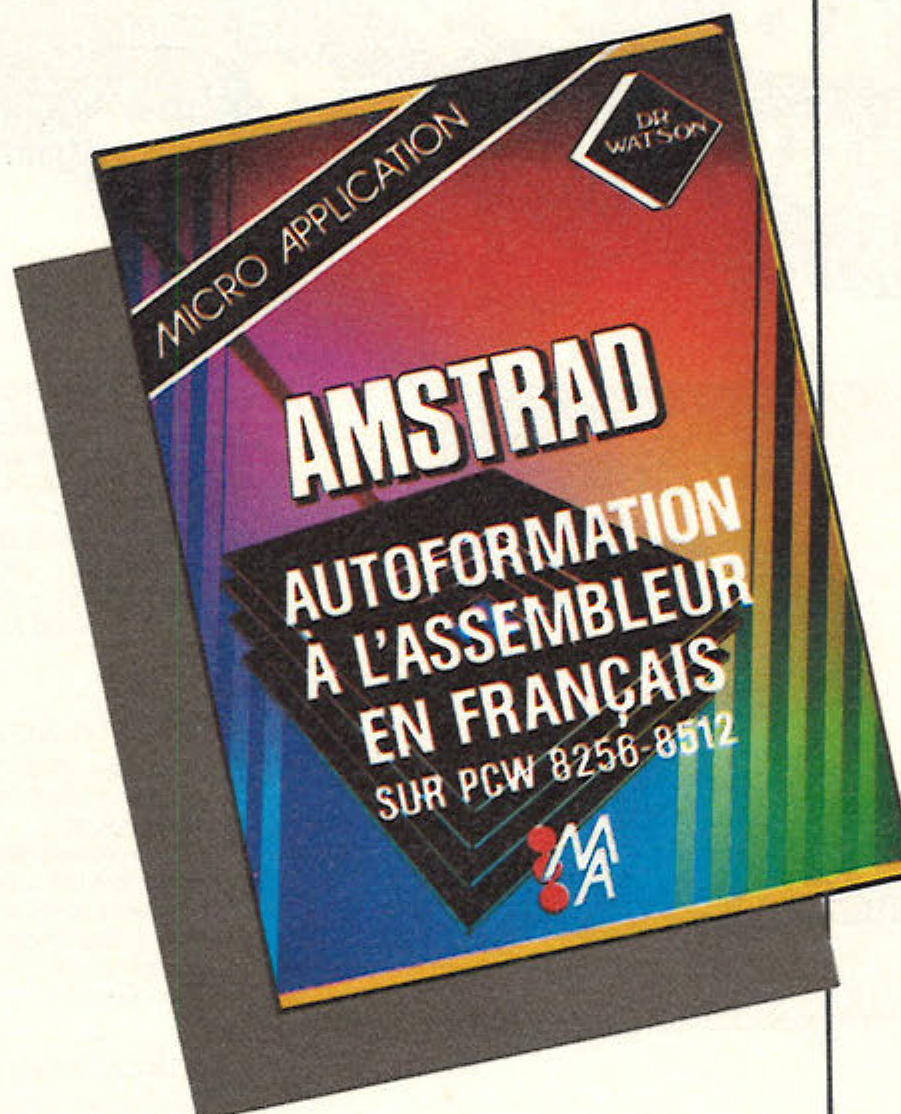




Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le BASIC. Des bases de programmation en assembleur à l'utilisation des routines systèmes, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur. (Réf. : ML 123). **129 FRANCS.**



C'est la solution bureautique complète sur CPC. Ce package regroupe trois logiciels de haute qualité (TEXTOMAT : traitement de texte, DATAMAT : gestion de fichiers, CALCUMAT : tableur graphique) complémentaires et homogènes qui vous permettent de traiter efficacement toutes vos tâches de bureau. Les trois logiciels pouvant s'échanger leurs données, les possibilités offertes par LA SOLUTION sont très vastes (mailing...). (Réf. : AM 313). **950 FRANCS.**



UN LIVRE + UN LOGICIEL. Ce livre permet au novice de maîtriser la programmation du Z80 grâce à la méthode efficace du Dr Watson. De nombreux exemples illustrent les différentes étapes, et des exercices (les solutions sont fournies) testent la compréhension et peuvent être directement essayés avec le logiciel. Ce logiciel est composé d'un assembleur, d'un désassembleur et d'un programme d'exemples. Avec l'assembleur créez des programmes en langage machine pouvant être utilisés directement sous CP/M. (Réf. : ML 426). **295 FRANCS.**



Tout sur la programmation et la gestion des accès disque avec le CPC 6128, CPC 464 et le FLOPPY DDI-1. Ce livre vous fournit de nombreuses informations et de précieux conseils ainsi que les listings d'utilitaires ultra-performants comme un MONITEUR DISQUE, une GESTION DES FICHIERS RELATIFS..., le listing du DOS commenté, la description électronique de l'appareil et une gestion de fichiers complète. De nombreux exemples accompagent chaque chapitre. (Réf. : ML 127). **149 FRANCS.** (Réf. : ML 227 avec disquette). **269 FRANCS.**

TRUCS ET ASTUCES

C'est le livre que tout utilisateur de CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphismes, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichiers, éditeur de textes et de sons...). (Réf. : ML 112). **149 FRANCS.**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR

Absolument tout sur le CPC 464. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC. Organisation de la mémoire, contrôleur vidéo, interfaces, interpréteur et toute la ROM DÉSASSEMBLÉE et COMMENTÉE sont quelques-uns des thèmes de cet ouvrage. (Réf. : ML 122). **249 FRANCS.**

COMMUNICATIONS, MODEM ET MINITEL SUR AMSTRAD CPC

Un Amstrad, un téléphone, un modem : la combinaison gagnante pour entrer dans la télématique. Aspect théorique : fonctionnement d'une interface RS 232, norme Vidéotex, description du fonctionnement du Minitel. Aspect pratique : description d'une interface série, d'un modem et d'une interface RS 232/Minitel. Cet ouvrage est également d'une grande utilité aux utilisateurs de PCW. (Réf. : ML 151). **149 FRANCS.**

BIEN DÉBUTER AVEC VOTRE CPC 6128

Ce livre s'adresse à ceux qui débutent avec le CPC 6128. Tout est clairement expliqué aussi bien pour le matériel que pour le logiciel. Une fois votre machine bien en main, vous pourrez vous attaquer au BASIC et vous servir de l'utilitaire de gestion d'adresses proposé. (Réf. : ML 145). **99 FRANCS.**

TRUCS ET ASTUCES II

Tirez le maximum des possibilités de votre CPC 464 ou 6128 grâce à cet ouvrage. Vous y trouverez : un générateur de menus, un générateur de masques, des aides à la programmation (DUMP), l'utilisation des routines systèmes et des astuces de programmation. (Réf. : ML 147). **129 FRANCS.**

MA L'ÉNERGIE MICRO

RÉF.	DESIGNATION	QUANT.	PRIX
		TOTAL T.T.C.	

AMS 05/87

☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP

Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application

Nom, Prénom ____________

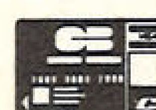
____

Adresse ____________

Ville ____________

____________ Code Postal ____________

MICRO APPLICATION
13, RUE SAINTE-CECILE
75009 PARIS - (1) 47.70.32.44


☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Date d'expiration :

20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommandé

Date et signature

CADEAUX :
CPC : 4 jeux (K7 ou Disquettes) + 1 manette
PCW : 1 jeu de Housses

l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris !...

VIDEOSHOP

Crédit immédiat et facilités de paiement
mensualités fixes :
400 F

AMSTRAD compatible PC 1512
réservez-le dès aujourd'hui
4997 F HT

AMSTRAD PCW 8256

~~4997 F. HT~~
3997 F. HT

encore plus fort

EXCEPTIONNEL !!!
Spectrum 128 K + 2 : 1590
(Cadeaux : 6 jeux + 1 manette)

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
CPC 464 Monochrome	1990 F				
CPC 464 Couleur	2990 F				
CPC 6128 Monochrome	2990 F				
CPC 6128 Couleur	3990 F				
PCV 8256	4740 F				
PCV 8512	5926 F				
Lecteur DDI	1990 F				
Lecteur FD2	1690 F				
Imprimante DMP 2000	1690 F				
Chaîne LASER CD 1000	4490 F				
Chaîne LASER CD 2000	4990 F				



(1) Prix au 01.04.87 sous réserve de baisses éventuelles
(2) TEG : Taux en vigueur au 01.04.87
offres valables sous réserve de stock disponible.

PERIPHERIQUES C/D

- Lecteur 5 1/MKo + câble.......... 1990 F
- Lecteur de disquettes FDI.......... 1590 F
- RS 232 (C) 8256.......... 690 F
- Souris AMX.......... 690 F
- Souris PCW 8256.......... 1490 F
- Lecteur K7 + câble (664-6128).......... 390 F
- Stylo Optique 8256.......... 880 F
- Extension 256 Ko 8256.......... 490 F
- RS 232 (C).......... 590 F
- Arsène (Emul. Minitel).......... 590 F
- Mercitel I (RS232 + câble + soft) PCW.......... 1410 F
- Mercitel II (Mercutel I + modem)... 2290 F
- Imprimante OKIMATE 20.......... 2290 F
- Imprimante Epson LX86.......... 2990 F
- Digitaliseur.......... 1150 F
- Tuner TV.......... 1390 F
- Graphiscop II.......... 990 F
- Multiface 2.......... 590 F
- Synthé. Technimusic.......... 490/560 F

UTILITAIRES C/D

- Multiplan (D) 6128-8256.......... 499 F
- D Base II (D) 6128-8256.......... 790 F
- Tool Box (D).......... 740 F
- Quick Mailing 8256-8512.......... 490 F
- Comptabilité Alienor 8256.......... 1050 F
- Pocket Wordstar (TI Texte).......... 890 F
- Stock-Facturation.......... 1750 F
- Turbo Tutor.......... 345 F
- Paie Logicys.......... 1150 F
- Gestion GP II.......... 990 F
- Datamat PCW.......... 590 F
- PCW Graph.......... 395 F
- Discology.......... 350 F
- Rotate PCW.......... 350 F
- Exbasic PCW.......... 250 F
- Tele Tutor Clavier.......... 490 F
- La Solution.......... 950 F
- Super Paint.......... 395 F
- Space Moving.......... 295/395 F
- Turbo Pascal Graphics.......... 940 F

BIBLIOGRAPHIE

- Le livre de l'Amstrad PC.......... 99 F
- 102 programmes CPC 464 (PSO).... 120 F
- Super jeux Amstrad (PSI).......... 120 F
- Trucs et astuces (Micro-Appl).......... 149 F
- Programme Basic (Micro-Appl).......... 129 F
- Basic aux bouts des doigts (id.).......... 149 F
- Amstrad ouvre-toi (id.).......... 99 F
- Communication Modem.......... 179 F
- Jeux d'aventure (id.).......... 129 F
- Bible du programmateur (id).......... 249 F
- Langage Machine (id.).......... 129 F
- Graphisme et sons (id).......... 129 F
- Peeks et Pokes (id.).......... 99 F
- Livre du lecteur de disquettes.......... 149 F
- Bible du graphisme.......... 199 F
- Introduction à DBASEII.......... 188 F
- Le grand livre du PCW.......... 179 F

JEUX C/D

- 3D Clock Chess 8256.......... 150 F
- Bridge Player 8256.......... 220 F
- Bat Man 8256.......... 190 F
- Bruce Lee (C/D).......... 89-149 F
- Bad Max (C).......... 129 F
- 3D Voice Chess (C/D).......... 129-149 F
- Match Point (C/D).......... 99-185 F
- Scrabble (C/D).......... 195-249 F
- 3D Grand Prix (C/D).......... 99-149 F
- Sapiens (C/D).......... 139-180 F
- Maracaibo (C/D).......... 139-180 F
- Bactron (C/D).......... 139-180 F
- M.G.T. (C/D).......... 139-180 F
- Le Pacte (D).......... 220 F
- Grand Prix 500 CC (C/D).......... 149-195 F
- Green Beret (C/D).......... 89-149 F
- Thomahawks (C/D).......... 89-139 F
- Winter Games (C/D).......... 89-139 F
- Pack Jeux Fil (C/D).......... 145-195 F
- Infiltrator (C/D).......... 99-149 F
- Blue War.......... 129 F
- Bob Winner.......... 195 F
- Fer et flammes.......... 290 F
- Top Gun.......... 99-149 F
- Gauntlet.......... 99-149 F
- Silent Service.......... 99-149 F
- Scooby Doo.......... 99-149 F
- Trivial Poursuite CPC/PCW 249-290 F

PRIX CLUB — 10 %. Nous consulter.

DISQUETTES AMSOFT 3". LES 10 : 249 F - OFFRE LIMITEE.

VIDEOSHOP — **l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris**

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

PORT 15 F LOCICIELS
PORT 100 F MATERIEL

AMS 22

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
Code Postal __________ Ville __________
Téléphone ____________________
☐ Je désire recevoir une documentation sur : ____________________

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

CREDIT
mensualités fixes 400 F/mois
SAV assuré sur place

INTELCOM

47, rue de Richelieu, 75001 PARIS
Tél. : 42.96.93.95

LA DIVISION PROFESSIONNELLE DE VIDEOSHOP

1/2 journée de formation gratuite (sur place ou par correspondance) Leasing-Maintenance assurée.

EXCEPTIONNEL !!!
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D
1950 TTC

AMSTRAD compatible PC 1512



PROMOTION SPECIALE MALETTE PRACTI 990 F
Quantité limitée

MATERIEL :

- PC 1512 SD Monochrome........ 4997 HT (5926,44 TTC)
- PC 1512 SD Couleur............. 6890 HT (8171,54 TTC)
- PC 1512 DD Monochrome........ 6290 HT (7460,00 TTC)
- PC 1512 DD Couleur............. 8190 HT (9713,34 TTC)
- PC 1512 HD 20 Méga Monochrome..................... 9990 HT (11848,14 TTC)
- PC 1512 20 Méga Couleur...... 11890 HT (14011,34 TTC)

PERIPHERIQUES

- Imprimante DMP 3000 2290
- Imprimante CITIZEN (132 colonnes) .. 3990
- Imprimante DMP 4000(132 colonnes) 3990
- Disque dur 20 Méga Tandon 4990
- cartes KORTEX.................. 1450
- Extension mémoires 790
- Imprimante Laser ....26200 HT

UTILITAIRES :

- EVOLUTION.............. 990
- GEM WRITE.............. 990
- TEXTOMAT.............. 790
- WORD JUNIOR......... 1150
- WORD STAR............. 890
- CALCOMAT.............. 790
- MULTIPLAN JUNIOR...... 690
- SUPERCALC III............ 890
- COMPTABLITE ALIENOR II.............. 1950
- COMPTABLITE LPC...... 1150
- COMPTABLITE MEMSOFT 1990
- COMPTABLITE SAARI.... 1990
- D BSE II PC............... 1150
- DATAMAT................ 790
- FRAMEWORK PREMIER.. 1150
- REFLEX + WORK SHOP.. 1490
- SIDEKICK 350
- YES YOU CAN !!.......... 1150
- QUICK MAILING.......... 790
- FACT - STOCK............ 1990
- GESTION LPC............ 4950
- GEM DRAW............... 990
- GEM GRAPH............... 990
- GEM WORDCHART....... 990
- PRINT SHOP............. 490
- TELE TUTOR CLAVIER..... 490

LANGAGES :

- TURBO PASCAL............... 1150
- TURBO PROLOG............... 1150
- TURBO TUTOR.................. 345
- TOOL BOX...................... 690
- QUICK BASIC.................. 990

JEUX :

- BALANCE OF POWER........... 290
- BLACK CAULDRON.............. 349
- CHESS MASTER 2000............ 490
- ECHEC 3D..................... 199
- FLIGHT SIMULATOR............. 590
- INFILTRATOR.................. 260
- KARATEKA..................... 290
- LES PASSAGERS DU VENT....... 299
- ORBITOR...................... 390
- SILENT SERVICE............... 249
- SOLO FLIGHT.................. 199
- WINTER GAMES................. 229

BIBLIOGRAPHIE :

- Livre de l'Amstrad PC (Micro application)................... 99
- Bien débuter (Micro application).... 149
- Livre du Basic II (Micro application).................. 179
- Trucs et Astuces (Micro application).................. 179
- Livre du GW Basic (Micro application).................. 149
- Manuel des références techniques.. 249
- Guide du Basic 2 (Sybex).......... 128
- Guide de Dos + (Sybex)........... 128
- MSDOS - PCDOS (Sybex).......... 248
- MSDOS Approfondi (Sybex)........ 278
- Assembleur 8086 - 8088 (Sybex).... 220

INTELCOM

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h
47, rue de Richelieu - 75001 Paris
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro : Palais-Royal

BON DE COMMANDE à adresser à INTELCOM, 47, rue de Richelieu, 75001 Paris
POUR TOUT REGLEMENT PAR CHEQUE, ECRIRE A L'ORDRE DE **VIDEOSHOP.**

PORT 15 F LOGICIELS
PORT 100 F MATERIEL

Nom ....
Prénom..
Adresse ....
Code postal...................... Ville......................
Téléphone ....
☐ Je désire recevoir une documentation sur :..................
....
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DESIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

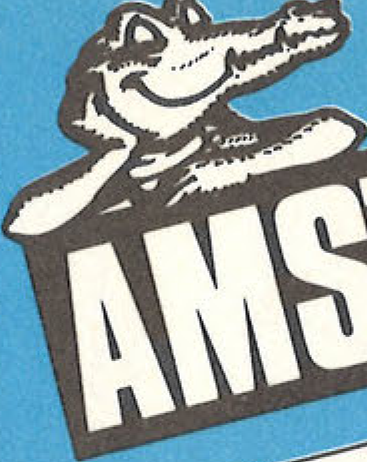
☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ A crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre-remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF).

AMS 05/87

AMSTRAD À "LA RÈGLE À CALCUL"







SUR PC 1512
1 JOURNÉE
DE
FORMATION MS DOS
500 F T.T.C.

COURS D'INITIATION
SUR LOGOSCRIPT
GRATUIT
Pour tout acheteur d'un PCW 8256 ou 8512



PC 1512 : COMPATIBLES

	PRIX F. T.T.C.
PC 1512 SD Monochrome Avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	5 926,44 □
PC 1512 SD Couleurs Avec unité centrale, moniteur couleurs, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	8 171,54 □
PC 1512 DD Monochrome Avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	7 459,94 □
PC 1512 DD Couleurs Avec unité centrale, moniteur couleurs, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	9 713,34 □
PC 1512 HD 20 Méga Octets Monochrome Avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	11 848,14 □
PC 1512 HD 20 Méga Octets Couleurs Avec unité centrale, moniteur couleurs, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2.	14 101,54 □
IMPRIMANTE DMP 3000 100 caractères par seconde, friction et traction spécialement conçue pour les modèles PC 1512 (tous les compatibles et IBM PC).*	2 290,00 □
LECTEUR DE DISQUETTES FD-3 2ᵉ lecteur 360 Ko pour PC 1512 SD.	1 777,81 □

LOGICIELS PC SOUS MSDOS 3.2 OU DOS PLUS 1.2

	PRIX F. T.T.C.
WORDSTAR 1512	890,00 □
SUPERCALC 3	890,00 □
REFLEX	990,00 □
SIDEKICK	390,00 □
COMPTABILITÉ SAARI	2 349,00 □
FACTURATION STOCK FASSI	2 349,00 □
PAIE GIPSI	2 349,00 □
FRAMEWORK PREMIER	1 174,00 □
COMPTA LPC	1 127,00 □
GESTION LPC	4 980,00 □
EVOLUTION SUNSET	1 174,00 □
GUIDE DU BASIC 2	128,00 □
WORD Junior (Microsoft)	1 100,00 □
MULTIPLAN Junior (Microsoft)	690,00 □
LIBRAIRIE	
DOS PLUS S/AMSTRAD	158,00 □
GEM SUR AMSTRAD PC	199,00 □
CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD	210,00 □
MANUEL REF. TECHNIQUE PC	230,00 □
CLEFS POUR MS DOS	199,00 □

ORDINATEURS FAMILIAUX

	PRIX F. T.T.C.
CPC 464 (monochrome)	1 990,00 □
CPC 464 (couleur)	2 990,00 □
CPC 6128 (monochrome)	2 990,00 □
CPC 6128 (couleur)	3 990,00 □
IMPRIMANTE DMP 2000	1 690,00 □
LECTEUR DE DISQUETTES DDI-1	1 990,00 □
LECTEUR DE DISQUETTES FD-1	1 590,00 □
MANETTE DE JEUX JY-2	149,00 □
ADAPTATEUR PERITEL MP-2 F	450,00 □
INTERFACE – SÉRIE RS 232 C	590,00 □
SSA-1 (Synthétiseur vocal)	390,00 □
CRAYON OPTIQUE	290,00 □
SOURIS AMX	690,00 □

**CRÉDIT SOVAC IMMÉDIAT
NOUS CONSULTER**

PCW : TRAITEMENT DE TEXTE

	PRIX F. T.T.C.
PCW 8256 Avec lecteur de disquettes intégré, écran vert, imprimante qualité courrier, 256 Ko et traitement de texte professionnel fourni avec la machine.	4 740,44 □
PCW 8512 Même modèle que le PCW 8256 avec 512 K mémoire vive et un 2ᵉ lecteur FD-2 intégré.	5 926,44 □
Lecteur de disquettes FD-2 3 pouces double face, double densité de 1 Mo, 2ᵉ lecteur pour le PCW 8256 uniquement.	1 659,21 □
Interface Série/parallèle CPS (pour PCW 8256 et PCW 8512).	690,00 □

LOGICIELS PCW SOUS CP/M 3.0

	PRIX F. T.T.C.
MULTIPLAN	499,00 □
D BASE 2	790,00 □
ALIENOR	1 056,00 □
OPTICAISSE	795,00 □
TELE TUTOR CLAVIER	499,00 □
3 D CLOCK CHESS	169,00 □
AMSTRADAMES	189,00 □
ANNALES DE ROME	189,00 □
BATMAN	149,00 □
BLOCUS	165,00 □
BRIDGE PLAYER	169,00 □
CYRIUS II CHESS	139,00 □
FRANCK BRUNO'S BOXING	165,00 □
FAIRLIGHT	139,00 □
HISTOIRE D'OR	199,00 □
THE PAWN	239,00 □
STARGLIDER	249,00 □
STRIKE FORCE HARRIER	169,00 □
BILLARD (STEVE)	139,00 □
TOMAHAWKS	159,00 □
TRIVIAL POURSUIT	229,00 □
BASIC COMPILER	490,00 □
DATAMAT	490,00 □
DB COMPILER	640,00 □
MULTIPLAN	499,00 □
PCW GRAPH	319,00 □
PCW PAINT	269,00 □
INTEGRE FACTURATION STOCK	490,00 □
TURBO TOOL BOX	590,00 □

DEMANDEZ NOTRE LISTE DE LOGICIELS (CPC 464/CPC 6128) ET NOTRE CRITÈRE DE SÉLECTION DES JEUX SUR PC 1512.

**LA "RÈGLE A CALCUL" 67, bd Saint-Germain – BP 300 – 75228 PARIS Cedex 05 – Tél. : (1) 43.25.68.88 + – Tlx : RAC 201 324 F.
Centre de formation : 65, bd Saint-Germain – 75005 PARIS**

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

AMSTRAD PRO

CPC PCW PC

Vous trouverez dans "Amstrad Pro":

DESVERGNES 87

NEWS

C'est d'une humeur pleine d'un soleil prometteur que nous vous invitons une fois de plus à parcourir nos colonnes professionnelles. Comme à l'accoutumé, nous ferons en sorte de n'oublier aucune corporation au travers des dernières nouveautés que nous offrent des créateurs bien intentionnés.



Gallia version 4 :

Birdy's à l'heure du langage C

Birdy's qui était présent au Sicob nous a présenté son logiciel vedette Gallia, développé avec le nouveau dessin en langage C ; d'où le nom de Gallia version 4. Pour convaincre le maximum d'utilisateurs de logiciels de comptabilité générale, Birdy's n'a pas hésité à soumettre son produit aux tests comparatifs édités par le conseil supérieur de l'ordre des experts comptables.

GN Télématic : un univers en expansion...

La société GN Télématic, peu connue de nous autres Amstradistes, vient du fait de la sortie en masse du PC 1512 se rappeler à notre bon souvenir en nous signalant l'existence d'une multitude de produits de son crû pour PC et compatibles.

GN Télématic oblige, nous débuterons cette présentation par Textmaster. Ce commutateur-concentrateur télex pour terminaux et ordinateurs comprend : une interface télex connectée au réseau pour l'émission et la réception des messages, une mémoire interne faisant fonction de boîte à lettres électronique, la conversion de un à huit terminaux avec conversion automatique de vitesse et protocole de transmission, la confidentialité des envois et réceptions, et enfin, en option, le logiciel de communication sur PC avec éditeur télex spécialisé. Cela c'était pour le Textmaster 2000. Il existe depuis peu deux nouvelles versions (2001 et 2003) de cet ensemble, toutes deux dérivées du premier, mais permettant des applications plus spécifiques.

Qui dit télex, dit texte. GN T, a donc de ce fait créé un logiciel de traitement de textes spécifique : GN Télex. Logiciel de communication par excellence, GN Télex permet, à partir de votre PC de créer vos textes sous un éditeur spécialisé télex et d'effectuer la transmission vers le Textmaster. Le point fort de la gamme GN Télématic, hormis la qualité due à de nombreuses années d'expérience, est avant tout le coût. En effet, pour un investissement relativement modeste (inférieur au coût d'un télex de base), Textmaster permet d'accroître l'efficacité des communications télex tout en rentabilisant l'équipement bureautique de l'entreprise.

Win JT Base : plus créateur que générateur

Après Gem, dont nous n'avons pas fini de parler, voici venu Win JT Base. Ce logiciel de gestion de fichiers pleinement adapté à l'environnement graphique Windows de Microsoft, plus communément connu sous l'appellation WIMP (window, icône, mouse, pull down), vous permet de créer vous-même votre propre application. Win JT Base se compose de deux modules :

— Masque, axé plus particulièrement sur la création de fichiers mono-index composés de rubriques de type titre, alphanumérique, numérique, calcul (avec, on ne se refuse rien, définition de la précision numérique), et mémo, qui n'est autre qu'un texte libre sans limite de longueur.

— JT Base, qui permet l'exploitation et la gestion du fichier précédemment créé grâce aux fonctions dont il est doté : création, modification, suppression, tri, etc. Les deux modules réunis offrent la possibilité de gérer des fichiers de 65 535 fiches, chacune d'elles pouvant comporter 128 rubriques.

Win, de par l'utilisation des fichiers au format DBF, est totalement compatible avec dBase III. Mais plus encore, possédant une fonction transfert puissante, il est capable d'assurer un dialogue avec toute la gamme des logiciels Windows, ainsi qu'avec une grande majorité des logiciels du marché.

Softissimo : du nouveau dans la gamme VP

Cette société qui assure, entre autres, la distribution du logiciel VP-Planner annonce la sortie pour le deuxième trimestre 87 de VP-Expert en version française. Il est à noter que la version anglaise de ce soft est disponible depuis fin mars, et que les éventuels acquéreurs de cette version pourront l'échanger gratuitement, le moment venu pour la version francisée.

Doté d'outils de développement de systèmes experts parmi les plus puissants (moteur d'inférence O+, coefficients de vraisemblance, etc.). VP-Expert est optimisé dans le but de permettre une très large diffusion au sein des entreprises. Les trois grands atouts de ce logiciel sont certainement : primo, la qualité de l'interface utilisateur qui comprend un affichage graphique des règles, des arbres de décision, des menus arborescents et des écrans d'aide, secundo, la liaison avec les logiciels de l'entreprise qui offre une parfaite corrélation avec des logiciels tels que Lotus, VP-Planner, ou encore dBase, très utile pour la création automatique de règles, et enfin, tertio, son prix de 1 500 F.

FW-Outils : l'extension bureautique

Blanc-Michot Télématique, une jeune société créée voici neuf mois par deux anciens ingénieurs de la société Alsthom, sort son tout premier produit de bureautique : FW-Outils. Ecrit en Fred (langage de Framework), ce logiciel à vocation pluri-utilisateurs de Framework propose dix outils et cinquante fonctions présentant de nombreuses originalités. Grâce à FW-Outils, il est entre autres, désormais possible de taper et de classer 80 % des lettres quotidiennes en quelques secondes. Une des fonctions clés de FW-Outils est la construction automatique de documents depuis un masque de saisie en utilisant des bibliothèques de textes types et des fichiers de noms et adresses. Cette véritable extension de Framework est commercialisée au prix de 950 F HT. Pour tous renseignements, s'adresser à Blanc - *Michot Télématique, 1, voie Félix-Eboué, Echat 2, 94021 Créteil Cédex. Tél. : 43.39.25.36.*

Logistar : le shareware à votre porte

Hé oui, tout arrive à qui sait attendre. Acquérir des logiciels pour presque rien n'est plus une utopie ; Logistar le prouve en proposant une liste de près de cinquante logiciels provenant des États-Unis, et dont le prix ne dépasse pas 150 F. Cette liste qui ferait rêver n'importe quel possesseur de compatible offre une trentaine de softs utilitaires, allant du traitement de textes au finance manager. Pour tous renseignements, contacter *M. Alain Portmann, 60, boulevard Pesaro, 92000 Nanterre. Tél. : 47.78.82.63.*

Ségiciel donne dans le sublime...

Avec ses trois logiciels phares : Sublime, Optimizer et Carousel, Ségiciel affirme sa volonté de clarté et d'efficacité.

On peut dire de Sublime qu'il est le générateur d'applications multipostes au plein sens du terme.



En effet, non content d'être doté de qualités exceptionnelles (possibilité de structurer vos programmes à la manière du langage C ou du Turbo Pascal, compilation haute vitesse, application interactive en temps réel, et autres capacités plus étonnantes encore), ce programme vous assure une transportabilité totale sur pratiquement tous les micro-ordinateurs. Mais la grande surprise réside surtout dans les per-

formances du programme : plus de seize millions d'enregistrements par fichier, 26 496 caractères par enregistrement, etc. Si vous n'êtes toujours pas convaincu du fait que Sublime peut constituer un achat judicieux pour votre entreprise, alors je ne vous dirai qu'une chose : allez l'essayer.

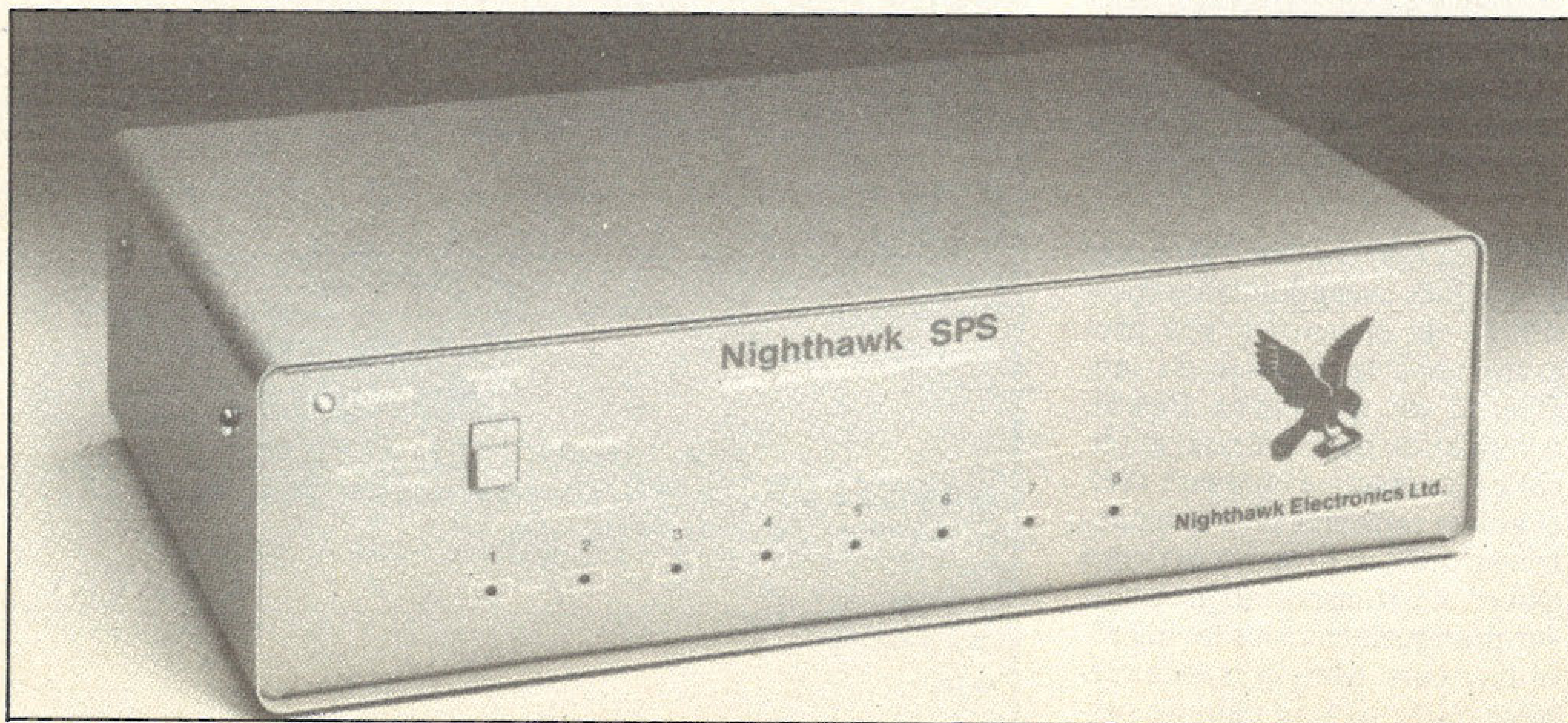
TOP KEY : LE S.G.B.D., B.C.B.G.*

Top Tools propose un générateur d'applications qualifié de véritable atelier logiciel complet. En effet, Top Key, organisé autour d'un générateur de programmes sources Basic sous MS-DOS fonctionne sur tous réseaux standards. De plus, n'utilisant pas de macro-langage, mais générant plus simplement un langage courant et standard (le Basic), compilable et modifiable à volonté, il a l'avantage de ne pas vérouiller l'accès des autres systèmes.
Top Key vous permet de disposer à peu de frais (990 F HT) d'une véritable base de données relationnelle, fiable et claire, dotée d'un accès libre et quasi immédiat aux informations.
Pour tous renseignements, s'adresser à *Top Tools-Citec, BP 01, 78931 Guerville Cédex.*

** Système de gestion de base de données, bon chic bon genre.*

Les buffers d'imprimante multi-ports de Gradco

Gradco France présente une gamme de trois modèles de buffers d'imprimantes Nighthawk SPS, permettant de recevoir les données en format parallèle ou série de trois, cinq ou sept ordinateurs (PC ou compatibles) pour édition sur une imprimante parallèle "Centronics" ou série RS 232. Les trois modèles n'ont qu'une seule différence : la taille mémoire. Celle-ci s'étend de 256 Ko à 1 Mo. Les buffers installé sur une imprimante sont accessibles à tous les utilisateurs simultanément, chacun d'entre eux disposant d'un espace mémoire dynamique répondant à ces besoins, mais ne pouvant pas dépasser la moitié de la capacité totale, interdisant de ce fait toute monopolisation du buffer. Un soin tout particulier ayant été porté au niveau de la convivialité de ce matériel, le buffer SPS est muni d'un programme signalant toute défectuosité du brochage. Les buffers SPS, selon les versions, sont commercialisés à partir de 7 155 F HT.



Au secours des sciences occultes...

Une SARL versée dans les sciences occultes, "ASTROrdinateur" cherche à commercialiser ses produits ; si ce qui suit vous intéresse, vous n'aurez plus qu'à prendre contact directement avec elle. Elle vous propose deux types de configurations :
1) Un CPC 6128 enfermé dans "une structure tolée de très faible encombrement" avec un pavé numérique équipé de touches sensibles permettant aux utilisateurs de se servir directement et seuls de différents tests proposés. Cette configuration peut, par exemple, être présente dans une galerie marchande.
2) Le même 6128, équipé cette fois-ci d'une imprimante Epson EX 800 et faisant tourner un logiciel puissant permettant par exemple de calculer l'ascendant, la carte du ciel, le thème astral ou prévisionnel et les biorythmes ; mais qui nécessite cette fois-ci la présence d'un spécialiste pour interpréter les résultats. (Grâce à cette deuxième solution on pourrait par exemple voir les voyantes équipées d'un CPC et non plus d'une boule de cristal. NDLR).
Chaque configuration coûte 12 600 F HT et le logiciel est loué à 400 F ou 900 F par mois en fonction du choix 1 ou 2.
ASTROrdinateur, 36, boulevard Eugène Spuller, 21000 Dijon.

Turbo SE sur le PC 1512

Vous travaillez dans la maintenance, dans l'enseignement, la recherche ou bien encore vous êtes médecin ou avocat : vous avez donc forcément déjà pensé qu'un système expert pourrait vous être d'un grand secours. Turbo SE arrive à point nommé pour vous aider.
Système expert fonctionnant sur tout PC compatibles, il ne coûte que 450 F. TTC et offre la facilité à l'utilisateur de charger sa propre base de connaissance en français courant. Cela se fait sous forme de règles pouvant contenir de une à six conditions, avec un total de 400 règles de production. Comme la plupart de ses confrères Turbo SE fonctionne à l'aide des chaînages arrière et avant et si vous voulez tout savoir, il est écrit en Turbo-Pascal 3.0, d'où son nom. Normal !
Pour tout renseignement supplémentaire, contacter : *Boyer-Larvet 22, allée des Soudanes, 78430 Louveciennes.*

Turbo Training : la formation Borland

Borland International ouvre un centre de formation réservé à l'apprentissage du bon usage de ses logiciels. Les stages de base dureront au maximum deux jours pour chaque produit. Ensuite les utilisateurs pourront demander à venir au centre dans le cadre de "travaux dirigés" avec technicien spécialisé pour les assister, afin de répondre à leurs besoins spécifiques. Le prix de ces formations est très "Borland" (ou d'ailleurs "Amstrad") : la formation à Reflex coûte 995 F. Pour l'instant un seul centre existe à Paris, l'objectif de la firme étant d'en ouvrir dans toutes les grandes villes de province.

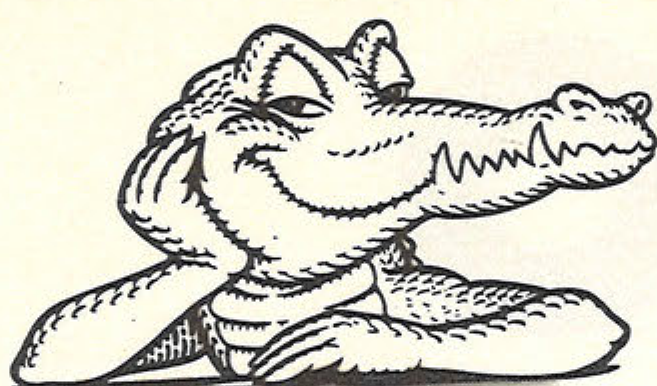
Turbo Training, 78, rue de Turbigo, 75003 Paris.

Un ondulateur pour votre PC 1512

Il est toujours exaspérant, et encore je pèse mes mots, de voir son labeur soudainement effacé de toute mémoire pour cause de coupure de courant. ITS Computer, dont nous vous avions déjà parlé pour le service de maintenance qu'il propose pour le 1512, commercialisera à partir de la mi-mai environ, un "onduleur", appareil de rêve puisque branché en permanence sur votre micro, il prend le relai immédiatement en cas de coupure de courant. Il a une autonomie de dix à quarante minutes, en fonction de l'ensemble des appareils qui lui "pompent" son énergie. Son prix définitif n'est à ce jour pas encore tout-à-fait fixé, mais il devrait se situer en-dessous de 4 000 F, soit à peu près la moitié de ce qui existe déjà. Pour plus de renseignements, téléphonez à CMS, la structure de vente d'ITS, au (1) 48.74.38.30.

VAL DE MARNE COMPUTER

Tél. : 43.78.00.72



AMSTRAD
PC 1512 SD
Monochrome
5 920 F TTC

- Unité centrale de 512 Ko
- Moniteur monochrome
- Lecteur de disquettes 360 Ko
- Souris
- MSDOS 3,2
- DOS Plus
- GEM DESKTOP et PAINT
- BASIC 2

AMSTRAD

Imprimante DMP 3000 *2 290 F TTC*

Spectrum + 2 *1990 F TTC*

128 KO (livré avec joystick et 6 cassettes de jeux)

GAMME PCW		GAMME 464 & 6128	
PCW 8256	4740 F TTC	464 Monochrome	1990 F TTC
PCW 8512	5926 F TTC	464 Couleur	2990 F TTC
FD 2 (2e lecteur)	1990 F TTC	6128 Monochrome	2990 F TTC
Interface RS 232	690 F TTC	6128 Couleur	3990 F TTC
Ext 256 K	450 F TTC	DMP 2000	1690 F TTC
Stylo Optique	880 F TTC	1er lecteur DD1	1990 F TTC
Disk 3" DF les 10	750 F TTC	2e lecteur FD1	1590 F TTC
D Base II	790 F TTC	Câble FD1	125 F TTC
Wordstar	890 F TTC	Interface Péritel	450 F TTC
Multiplan	590 F TTC	Stylo Optique	290 F TTC
Compta Aliénor	1 050 F TTC	Synthétiseur Vocal	390 F TTC
DR Draw	630 F TTC	RS 232	590 F TTC
DR Graph	630 F TTC	Souris	690 F TTC
Gestion Personnelle	230 F TTC	Ext 64 K DKTRONICS	590 F TTC
Bridge	210 F TTC	Disquettes 3" les 10	350 F TTC
DevisFact Microtext	1 050 F TTC		
Fich et Calc	950 F TTC		
Turbo Pascal	740 F TTC		

ATTITUDES

Val de Marne Computer
62 bis, Av. Georges Clémenceau - 94700 Maisons Alfort - TÉL. : 43.78.00.72

Qté	DÉSIGNATION	PRIX
TOTAUX		

AMS 05/87

NOM ____________
PRÉNOM ____________
ADRESSE ____________
____
TÉL. ____________

CARTE BLEUE
N° ____________
Date validité carte
Signature

Jusqu'à 5 kg ajouter 30 F de frais de port. Pour un poids supérieur nous consulter.

CAO-DAO

TROISIÈME PARTIE

Comme promis dans notre second article (Amstrad Magazine n° 19), nous poursuivons l'étude des commandes en général disponibles dans un logiciel de Dessin Assisté par Ordinateur. Si vous "prenez le train en marche", et si le sujet vous intéresse, nous vous rappelons que l'étude sur la DAO-CAO a débuté dans le numéro 18 de janvier. Vous y trouverez en particulier la liste des commandes habituellement présentes dans ce type de logiciel de dessins techniques.
Nous vous rappelons également que la numérotation des chapitres se réfère à cette liste des commandes.

Construction sous contrainte

Il s'agit là de l'aspect le plus caractéristique de l'utilisation d'un ordinateur pour dessiner. En effet, alors que sur une feuille de papier vous pouvez positionner physiquement la pointe de votre crayon ou de votre stylo en un point quelconque, et utiliser des outils tels que règle et compas pour élaborer votre plan, avec votre ordinateur vous n'avez pas accès directement et physiquement à votre dessin. Vous allez donc choisir des entités telles que vecteurs, arcs, cercles etc... que vous allez positionner à l'écran en imposant des contraintes, c'est-à-dire que la représentation graphique sera le résultat d'un calcul et non la conséquence de votre action réelle de placement avec la souris par exemple. Nous allons examiner les contraintes les plus courantes.

Grille cartésienne, isométrique, polaire

Une grille cartésienne est un réseau d'horizontales et de verticales régulièrement espacées, dont le pas est imposé par l'utilisateur et qui a la propriété d'attirer sur l'un de ses nœuds (intersection d'une verticale et d'une horizontale) le point de l'écran visé le plus proche. Cela veut dire que tout point remarquable d'une entité est au module de la grille. Par exemple si le pas choisi est de 5 mn dans les deux sens, tous les points du dessin seront à des distances divisibles par 5. Cette grille est la plus courante, mais pour des applications spécialisées, on peut trouver d'autres types comme la grille isométrique employée par les dessinateurs en tuyauterie qui représente en "fausse perspective" leurs installations, en s'appuyant sur une grille dite "isométrique" constituée de verticales et de deux ensembles de droites inclinées dont les points d'intersections sont les nœuds actifs. On peut également trouver la grille polaire constituée de cercles concentriques régulièrement espacés, et de rayons dessinés avec un angle au centre constant.

Rappel horizontal, vertical, parallèle à une direction

Le dessinateur, pour représenter une droite, impose un point de départ (sur un nœud de grille par exemple comme indiqué ci-dessus), puis vise le nœud d'arrivée. L'angle réel de la droite dessinée dépendra de l'option choisie. Dans le cas de l'option "Horizontal-Vertical", "Orthogonale", l'angle de la droite sera l'angle arrondi à un multiple de 90 degrés le plus proche de l'angle entre les points de départ et d'arrivée visés. Par exemple si l'angle visé est de 44 degrés, la droite sera horizontale, si cet angle est de 46 degrés, la droite sera verticale. Vous serez donc assuré, sous cette contrainte, de dessiner un rectangle normalement constitué et non une figure représentant un parallélogramme quelconque. L'option parallèle à une direction est un cas particulier de la contrainte précédente, l'angle réel étant le résultat de l'arrondi à l'angle imposé ou de son complément (c'est-à-dire à l'angle de référence plus 180 degrés).

Plus proche d'un point

Cette contrainte permet d'imposer la position d'une visée au point le plus proche du curseur graphique. Un point étant défini comme un élément caractéristique d'une entité graphique (centre d'un cercle par exemple), certains auteurs désignent ces points comme des points magnétiques. Cette contrainte est indispensable pour la réalisation de dessins industriels.

Plus proche d'une tangente

C'est une variante du cas précédent qui permet d'isoler un point résultant de la construction d'une tangente parmi des points quelconques. Cette contrainte n'est pas indispensable puisqu'il est possible de la remplacer par un zoom par exemple qui permet d'affiner une visée.

Intersection

Ce type de contrainte, bien souvent présent dans un exemple appelé "module de construction", est absolument indispensable en dessin industriel.
En effet, les contraintes "Intersections" vont permettre au programme de transformer une visée sur écran, donc approximative par rapport à l'objet réel, en un couple de valeurs avec toute la précision voulue. Nous devons trouver dans cet ensemble les intersection suivantes :
1 - Droite-droite ; les deux droites ne doivent pas être parallèles (le programme assure la vérification), mais peuvent ne pas être concourrentes.
Droite-arc ; le programme doit signaler les trois cas possibles, pas d'intersection, une ou deux intersections, dans ce dernier cas l'opérateur doit lever l'ambiguïté.

Arc-arc ; la notion d'arc est étendue au cercle (comme ci-dessus), on peut trouver quatre cas : zéro, une ou deux intersections, et le cas oú les deux arcs ont le même centre et le même diamètre : ils sont confondus. Ces intersections permettent de générer des points remarquables servant de support pour la construction d'autres entités.

Divisions linéaires, circulaires

Vous avez la possibilité de créer des points sur une droite ou sur un arc de cercle, soit de façon équidistante, soit avec un pas variable. Cette fonction est également indispensable pour faire un travail sérieux.

Arrondi, chanfrein

Dans cette catégorie d'utilitaires, non indispensables mais conseillés pour les mécaniciens par exemple, on considère une altération de l'intersection de deux vecteurs, tout en conservant la trace des coordonnées de cette intersection. Par définition, un arrondi est toujours effectué entre deux droites faisant entre elles un angle plus petit que 180 degrés. Il faut avoir présent à l'esprit qu'un arrondi représente la cassure d'un angle dans le sens matériel du terme.

Contour, contour à distance

Pour certaines applications il peut être intéressant de déterminer le contour d'un objet, c'est-à-dire de donner au programme les directives nécessaires pour

établir la liste des entités chaînées entre elles dans un certain sens de parcours. Au cours de la définition du contour, plus ou moins automatique, il y aura lieu de lever les ambiguïtés, c'est-à-dire prendre une décision sur la direction à prendre lorsqu'on arrive à un carrefour. La connaissance d'un contour peut être utile pour le calcul d'une longueur de coupe ou de soudure par exemple, ou pour limiter une zone à hachurer. Le contour à distance permet de générer un contour parallèle à une définition de base et situé à une distance constante. Là se posera également le problème de résolution d'impossiblités matérielles, en particulier pour les zones concaves d'une figure. Cette résolution est facilitée par une proposition graphique du programme. Le contour à distance est utile pour dessiner la coupe d'un objet en tole pliée par exemple.

Médiatrice, N-sectrice

Nous avons regroupé les définitions de ces deux fonctions car, bien que différentes, elles concourrent à faciliter la construction d'une figure.
La fonction médiatrice, comme son nom l'indique, trace une perpendiculaire en partant du milieu d'une droite, cette perpendiculaire sera alors le support d'une autre construction. La fonction N-sectrice, permet de partager un angle en N parties égales (généralisation de bissectrice, trissectrice etc...).
Ces deux fonctions ne sont pas indispensables, mais bien utiles dans certains cas.

Tangentes

Par abus de langage, on peut dire qu'une tangente est une intersection particulière, nous sommes donc ramené au cas 5.5 cité plus haut.

Inclinaisons

Sous ce vocable, nous regroupons les contraintes de construction d'une droite qui est forcée à prendre une direction imposée par l'opérateur. Parmi les différentes contraintes possibles, nous avons mentionné dans la liste de notre premier article de la série les termes de : parallèle à, perpendiculaire à, horizontale, verticale, multiple de 45 degrés, multiple de 30 degrés... Toute cette énumération peut vous paraitre rébarbative, mais en réfléchissant vous vous rendrez compte que finalement ces différentes fonctions sont employées d'une façon plus ou moins consciente par le dessinateur industriel, et que si vous envisagez utiliser un ordinateur pour réaliser des plans, il est absolument indispensable de posséder au moins des rudiments de formation dans cette spécialité.

Construction relationnelle

Nous avons cité cette contrainte, mais nous n'en dirons que quelques mots, car, même dans les logiciels de haut de gamme, cette méthode de dessins n'est pas encore bien maitrisée. Le point de départ est une figure géométrique composée d'entités du type droite, arcs, cercles, reliées entre elles par des relations conditionnelles. Lorsqu'on utilise un tel assemblage d'éléments, on impose des valeurs aux paramètres "directeurs", et le dessin résultant sera justement conditionré par les inter-relations entre les constituants. Compte tenu des dimensions réelles, on risque d'assister d'ailleurs à la disparition de certains d'entre eux. Nous espérons pouvoir vous montrer ultérieurement quelques exemples simplifiés basés sur ce principe.

Modifications, transformations

Ce chapitre décrit l'ensemble des outils qui font toute la différence entre le travail traditionnel à la planche à dessin, et l'utilisation d'un ordinateur (plus un bon programme évidemment !). En effet, lorsque le dessinateur a tracé sur son plan, à l'encre, un ensemble de traits et de courbes représentant quelque chose, la moindre modification est dramatique.
Par contre, en CAO, à l'aide des fonctions que nous allons détailler, toute modification est un jeu d'enfant, et de plus, certaines de ces fonctions simplifient les opérations à effectuer pour représenter un objet. Par exemple, pour dessiner un engrenage, il suffit de dessiner une dent, puis d'effectuer une répétition circulaire, dont le nombre correspond au nombre de dents. Le tour est joué !

Dimension

Il doit être possible de modifier

la dimension d'une entité isolée, comme par exemple le diamètre d'un cercle. Le processus suivant est habituellement employé : viser l'entité à modifier, confirmer la proposition du programme qui affiche les dimensions caractéristiques de cette entité, puis entrer la ou les nouvelles dimensions, ce qui provoque son effacement et son redessin. Alors l'accord de prise en compte de cette modification est demandé. Il est évident que la description de l'ensemble des opérations est plus longue que la phase exécution proprement dite, puisqu'essentiellement basée sur l'aspect visuel du traitement de l'information graphique.

Translation, rotation, déformation

Ces fonctions vont permettre de modifier la position d'un ou de plusieurs éléments du dessin, basé sur le même type de processus décrit ci-dessus.
Une grande attention doit être apportée aux conséquences possibles résultant de ce type de modification, en particulier sur les éléments s'appuyant sur les entités graphiques concernées. Nous verrons plus loin que la technique du fenêtrage est utile pour la sélection des objets à modifier.

Déplacement d'origine

Permet de fixer une nouvelle origine à un ensemble d'entités graphiques. Nous rappelons au passage que toutes les dimensions d'un groupe d'entités sont référencées par rapport à une origine qui peut être "flottante" par rapport à l'origine absolue du dessin qui est en général le coin inférieur gauche du plan.

Ajout

Cette fonctionalité est évidente après tout ce que nous venons de dire à propos des avantages du DAO par rapport au dessin manuel. Encore fallait-il rappeler qu'il est indispensable de pouvoir faire vivre un dessin, même quelques temps après sa première exécution.

Coupe, ragréage

Cette fonction GOMME permet de passer du stade constructions-épures au dessin définitif. Le principe est de pouvoir faire disparaître un élément graphique limité par des points, bien souvent résultant d'une construction sous contrainte comme nous l'avons vu plus avant. Le terme "Ragréer" est bien employé puisque la définition du dictionnaire est : finir après la construction.

Copie

Ici débute la description des outils permettant d'accélérer la création d'un dessin. La fonction copie, comme son nom l'indique, effectue la duplication en un endroit choisi par l'utilisateur, d'un ensemble d'entités préalablement sélectionnées. Cette copie peut être effectuée avec ou sans modification.
Les modifications éventuelles sont du type "Rotation" ou "Homothétie". Copie est employé utilement lorsqu'un motif est répété plusieurs fois dans un dessin.

Symétrie, miroir

Nous avons ici un cas particulier d'une opération de copie, puisque la sélection d'entités est recopiée d'une façon symétrique par rapport à une référence qui peut être un point, un axe vertical, horizontal ou d'inclinaison quelconque. Cette fonction est évidemment très utile pour dessiner des motifs symétriques puisqu'il suffit d'en dessiner la moitié, en chargeant le programme du reste. La fonction miroir est un cas particulier de la fonction symétrie.

Homothétie

Chacun des constituants d'un ensemble d'entités graphiques est réduit ou augmente dans des proportions constantes. Cette transformation peut être effectuée sur l'ensemble lui-même ou sur une copie. En d'autres termes, une homothétie peut être définie comme un dessin de cet ensemble à une échelle différente.

Répétition

Comme nous l'avons déjà mentionné plus avant, la répétition peut être définie comme la copie multiple d'un motif à une échelle identique au modèle. Cette copie est soumise à des contraintes du type déplacement linéaire, c'est-à-dire que la direction est une droite, chaque nouvelle position se déduit de la précédente à une distance constante près. Le déplacement peut également être circulaire, dans ce cas il est situé sur un arc de cercle, chaque position se déduisant de la précédente à un angle constant près, la nouvelle figure peut dans ce cas conserver son orientation absolue ou rester liée au rayon direction de déplacement (c'est le cas du dessin d'une dent d'engrenage).
Plus rarement, il est nécessaire de définir le trajet du déplacement comme une figure plus complexe, genre rectangle, polygône, etc...

Effacement sélectif

Cette fonction est en général liée à la commande niveau de visualisation qui sera étudiée plus loin. Le principe étant de pouvoir effacer une ou plusieurs entités sous condition d'appartenance ou de non-appartenance à un groupe de classification. Dans cet ordre d'idée, une fonction particulière est très utile, c'est celle qui consiste à effacer toutes les entités dessinées avec un attibut particulier, en clair, imaginez que vous disposez avec votre logiciel de la possibilité de dessiner en "trait construction" (le trait fin et léger du dessinateur). Sur un écran couleur, le vert sera employé par exemple, sur un écran monochrome la distinction par rapport aux autres entités se fera par une représentation en pointillé fin. La fonction d'effacement sélectif des traits de construction permet d'effacer ceux-ci sans toucher aux autres entités ce qui évidemment va éclaircir le dessin.

Fenêtrage de sélection

Cette possibilité de sélectionner un groupe d'entités se rencontre assez rarement dans les logiciels de DAO sur les micros qui nous intéressent. Elle est pourtant très utile, car elle consiste à créer un cadre rectangulaire appelé fenêtre, et de commander une modification des entités se trouvant dans ce cadre du type déplacement, copie, modification sélective, changement de niveau, etc...
Une attention particulière doit être portée aux conditions des limites, c'est-à-dire les règles du jeu en ce qui concerne ce qui est coupé par le cadre lui-même. Ici, pas de règle générale, chaque implantation doit préciser dans la notice les effets prévus dans ce cas.

Récupération ou annulation de la dernière action

C'est la fonction préférée des étourdis, car elle permet de restaurer le dessin dans l'état où il se trouvait avant l'action d'une commande. Même si cette commande existe, il est toujours préférable de réfléchir un peu avant de commander une fonction et de bien suivre le processus en cours, qui doit vous permettre de dessiner correctement.

Redessin

Cette fonction, également appelée "Rafraichissement", redessine (comme son nom l'indique) l'écran actuel qui risque d'être perturbé par des effacements parasites de constructions par exemple, ou de marques d'acquittement de visée.

En effet certains logiciels, pour confirmer le choix d'une entité effectuée par l'utilisateur, marquent celles-ci d'une croix par exemple mais oublient de l'effacer lorsque l'action choisie sur ces entités est terminée, ce qui provoque au bout d'un certain temps un certain obscurcissement de la représentation.

Calcul

Ce chapitre regroupe toutes les fonction permettant à l'utilisateur de quantifier certains paramètres en cours de dessin, afin de poursuivre une action. Vous remarquerez au passage qu'avec cette définition nous ne sommes pas très loin de la CAO (revoyez au besoin ce qui en a été dit dans la première partie de notre série). Nous n'entrerons pas dans le détail de chacune des possibilités, puisque les calculs proposés sont courants en dehors des techniques propres au DAO.

Nous nous contentons d'en donner la liste. Il est courant de trouver les fonctions suivantes : mesures de distances, angle, pente, calcul d'une surface délimitée par un contour ferme, dont on peut en obtenir le périmètre, le centre de gravité et les inerties par rapport aux axes principaux.

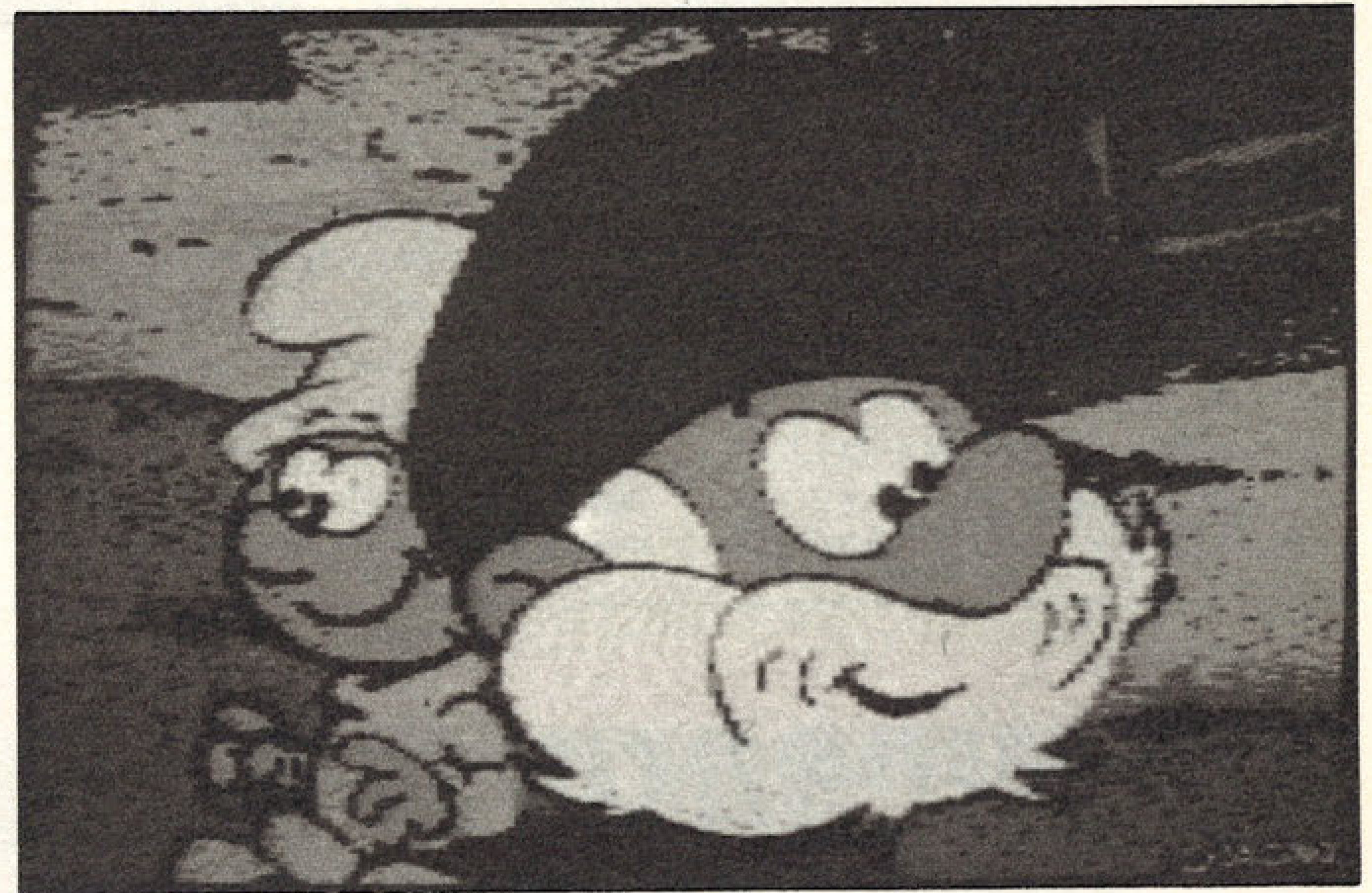
Nous arrêtons pour aujourd'hui l'étude des commandes rencontrées dans un logiciel de DAO afin de vous permettre de digérer les informations présentées, qui définissent un vocabulaire propre à cette technique de dessin industriel, pour représenter des actions qui vous sont très certainement familières en dessin traditionnel.

Pierre SQUELART

A.R.A. DIGITALISEUR : PLUS BEAU, TU MEURS !

Editeur : Jagot & Léon
Support : disquette
Genre : digitaliseur
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★★





Une véritable petite merveille de la technologie, pas plus difficile à utiliser qu'un ouvre-boite électrique, tel est le Ara digitaliseur.

L'aboutissement d'un rêve

Tout le monde sait combien il est difficile de créer des graphismes réalistes pour illustrer jeux ou programmes en tous genres. Désormais plus de problèmes de cet ordre, voici enfin venu le temps de l'image digitalisée à la portée de tout le monde, et mieux encore, ne nécessitant que le minimum de moyens techniques. Eh oui pour ce petit engin là, un CPC et un téléviseur suffisent ! Lorsque l'on songe qu'il y a seulement quelques mois la digitalisation demandait au minimum la possession d'une caméra vidéo, il y a vraiment de quoi être étonné.
Ainsi donc, tout un chacun peut d'ores et déjà y trouver son compte. Ne serait-ce que pour la beauté des images exécutées avec ce procédé, de fait pour l'amour de l'art graphique, l'Ara remplit pleinement son contrat. Ce dont je suis en outre tout-à-fait certain, c'est que les inconditionnels du DAO vont y voir la naissance d'une nouvelle dimension pour leur passion.

Ara, pourquoi ?

Allez, je n'y résiste pas. Depuis le temps que j'attendais de pouvoir partager une petite blague sympa avec vous... D'après vous, pourquoi l'Ara se sent-il bien lorsque vous êtes hilare ?... Alors, on sèche ! Bon, allez, je ne serais pas trop dur avec vous. C'est tout simplement parce que c'est le "Ara qui rit"...
Redevenons sérieux et commençons par le début, qui n'est autre que de répondre à la question rituelle. Pourquoi Ara ?
Très simple. Comme vous le savez tous, l'Ara est un superbe perroquet aux couleurs pleines d'un exotisme éclatant de soleil ? (romantique non ?). Quelle aurait pu être la meilleure illustration des possibilités d'un tel matériel, sinon celle-ci ? En fait, selon les concepteurs, ce fut un complet hasard de digitaliser cet oiseau plutôt qu'autre chose en guise de premier test concluant. Je vous laisse le soin de deviner le nom donné au digitaliseur si au lieu d'un Ara, un autre pensionnaire de la ménagerie avait eu cet insigne honneur...

Un film en très léger différé

Cet ensemble, boitier plus logiciel dont l'utilisation est, je ne le dirais que trop accessible à tous, permet par un simple raccordement à la prise péritel de votre téléviseur (regardez vite à l'arrière du vôtre s'il en est équipé ; sinon changez en...) de visionner tous les programmes émanant de celui-ci, y compris ceux en provenance d'un magnétoscope.
Un petit menu très détaillé ouvre l'accès à toutes les parties du programme. Je dis bien toutes, car les facultés de l'Ara ne s'arrêtent pas, loin de là, à une simple digitalisation. Fou de S.F. comme je le suis, je ne pouvais mieux tester l'Ara qu'en me repassant la "Guerre des Étoiles". Croyez-le si vous voulez, j'ai pu suivre le film dans sa quasi totalité sur mon moniteur.

Etonnant non ? ... Oh bien sûr, toutes les images n'y étaient pas, — 1 440 images/minute pour un film et 300 images digitalisées par minute par l'Ara — mais avouez que ce n'est pas si mal, compte tenu de la petitesse de l'équipement. En plus de cela le résultat est tout-à-fait surprenant. Le seul petit problème, auquel on peut d'ailleurs remédier avec un minimum de maîtrise, est l'agencement des cou-



leurs.
En fait, l'Ara qui digitalise aussi bien en mode 1 qu'en mode 0 ne donne que de fausses couleurs sur la base de celles ayant été préalablement sélectionnées, et ceci en fonction du contraste à l'affichage. Il est bien évident que votre image sera d'autant plus riche que le mode employé offrira un nombre élevé d'encres. Cependant, le grain d'une image en mode 0 étant de moins bonne qualité qu'en mode 1, il vous restera à déterminer vos goûts et surtout vos besoins.
Il n'en demeure pas moins que l'image ainsi créée, et qui plus est mémorisée, peut être tout à loisir retravaillée et même totalement transformée grâce au logiciel que je qualifierais de "designer" d'image.

D comme digitalisation

Vous venez donc de sauvegarder votre toute première image sur l'Ara. Cependant, bien que l'ensemble corresponde à vos aspirations, les détails méritent quelques retouches. Aucun problème. Aussi simplement que de taper D pour digitaliser, vous entrez maintenant dans le monde passionnant du traitement de l'image.
Bien que votre image reste affichée, une bande apparaît dans le bas de l'écran. Celle-ci se compose de toute la palette des couleurs à votre dispositions, ainsi que des trames que vous pourrez créer et disposer où bon vous semblera. Bref, vous voici arnaché tel le Léonard de Vinci du futur...
Que dire de plus sur ce digitaliseur avant la lettre, sinon qu'il est voué à une grande carrière de part ses qualités irréprochables et son extrême simplicité. D'autant plus que ses créateurs nous réservent d'ici peu une surprise qui lui sera un très bon complément. Rien moins qu'un logiciel permettant un échantillonnage de 512 couleurs sur notre CPC. Un miracle, peut-être. Encore un très bon produit, sûrement.

Georges Brize

LES TABLEURS

Parmi la grande famille des logiciels professionnels, il existe les traitements de texte pour... traiter du texte (!), les bases de données pour traiter des données, et bien entendu, les tableurs pour traiter des chiffres. Comme vous pouvez le constater, l'informatique est bel et bien une discipline de traitement des informations. Reste à savoir comment s'effectue ce traitement, et quelles sont les limites du logiciel. Dans ce numéro, nous allons étudier les tableurs.

En premier lieu, voyons donc ce qu'est un tableur ? Pour bien saisir toute la portée et le champs d'applications d'une telle catégorie de logiciels, il faut prendre en compte l'exemple suivant.
Lorsque vous devez effectuer des comptes, quels qu'ils soient, et quelle que soit leur destination, vous devez utiliser une feuille de papier sur laquelle vous allez spécifier tous les calculs. Ceci afin de les avoir sous les yeux en permanence pour mieux les comprendre, dépister les erreurs au plus vite (cas par exemple de la gestion d'une entreprise ou vous devez avoir les calculs de vos données à votre portée pour mieux les dépister, ou encore cas de la résolution d'un problème pour un étudiant en mathématiques). Vous utilisez pour réaliser les opérations inscrites sur cette feuille, soit le calcul de tête (existe-t'il encore des gens qui pratiquent ce genre de discipline ?), soit une calculatrice (existe-t'il encore des gens qui n'utilisent pas de calculatrice ?). Ce procédé a fait ses preuves depuis des siècles, mais il est source d'erreurs, et il réclame une concentration soutenue.
Heureusement, des programmeurs géniaux sont un jour passés par là, et ils se sont empressés d'essayer d'utiliser les micro-ordinateurs pour faciliter le travail des fous du calcul.
Imaginons donc maintenant que cette même feuille de papier qui s'étend sous vos yeux, se transforme par magie en calculatrice automatique, dans laquelle la feuille serait divisée en cases, et où chaque case serait capable de réaliser automatiquement un calcul en association avec une ou plusieurs autres cases. Nous venons de citer la définition approximative de ce qu'est un tableur. Pour vous donner une idée plus précise du concept tableur, voici un court exemple. Nous détenons un compte en banque d'une valeur de 10 000 F et nous effectuons trois entrées d'argent intitulées a, b et c, ayant pour valeurs respectives 1 000 F, 5 000 F et 2 500 F. Pour prendre connaissance de la totalité des sommes d'argent présentes sur ce compte, nous additionnerons 10 000 F aux sommes a, b et c. Sur une feuille de papier le calcul est simple. Avec un tableur, vous déclareriez la chose de la manière suivante :

	1	2	3	4
1	Somme présente	10 000		
2	Somme A	1 000		
3	Somme B	5 000		
4	Somme C	2 500		
5	Total	18 500		

Dans ce cas précis, les numéros situés à gauche et au-dessus du tableau correspondent aux coordonnées des cases (on obtient ainsi la position d'une case par ses coordonnées x et y).
Un tableur pour calculer les données, doit avoir au préalable pris connaissance des liens de calcul entre les diverses cases. Ces liens, vous allez les lui indiquer sous la forme de formules de calcul. Ainsi, dans le cas que nous avons choisi, nous indiquerons au tableur que la case L5C2 (c'est-à-dire la cellule du tableau ayant pour coordonnées la ligne 5 et la colonne 2) est la somme des cases L1C2, L2C2, L3C2, L4C2. L'un des avantages du tableur pour ce type de calculs, est qu'il peut recalculer en permanence le contenu de la feuille. Il devient alors possible, sur des calculs plus complexes, de modifier une seule donnée du tableau, et de voir toutes les cases ayant un lien avec cette donnée se réactualiser immédiatement.

Le principe... et son exécution

Dans la réalité, un tableur est bien plus qu'une simple feuille de calcul électronique. Les nouvelles générations de logiciels ont amené une grande richesse de fonction offrant à tous les utilisateurs de très nombreuses possibilités. Un tableur de base offre aujourd'hui les fonctions suivantes.
D'abord la possibilité de saisir indifféremment dans les cases, du texte ou des chiffres (généralement sous plusieurs formes, c'est-à-dire avec justification à droite, au centre ou à gauche, pourcentage, nombres de décimales paramétrables), déplacement du curseur de saisie en pleine page, possibilité de modifier la taille des cases en largeur (rarement en hauteur), possibilité de copier, détruire, coller une certaine quantité de lignes et de colonnes. Il existe également la plupart du temps, la possibilité de déplacer le curseur vers une position éloignée de l'écran avec l'appui d'une simple touche de fonction.
Toutes ces fonctions, primaires, furent implantées sur le premier tableur : Visicalc. Depuis, les choses ont bien changé, et sont apparus sur le marché des outils tels que Supercalc de Sorcim, Multiplan de Microsoft, 1, 2, 3 de Lotus, qui ont bien vite transformé le concept simpliste de feuille de calcul, en véritable logiciel de gestion, configurable pour toutes les situations. Désormais, les tableurs détiennent des fonctions de fenêtrage, de mise en couleur, des volumes de données gigantesques (plusieurs milliers de lignes et de colonnes utilisables). Certains d'entre eux ont même leur propre langage de programmation (cas de 123 et de Supercalc 3 par exemple). On voit d'ailleurs apparaître sur le marché des disquettes de feuilles de calculs pour les tableurs, adaptées à toutes les situations : il n'est même plus nécessaire de préparer ses tableaux.
En conclusion, nous dirons donc qu'il ne faut pas en rester aux idées reçues et que les tableurs ne doivent pas rester à l'usage seul des directeurs financiers de grandes entreprises. Il est même parfois plus rentable d'acheter un tableur correct pour traiter son budget familial, plutôt que l'un de ces horribles logiciels spécialisés.

E. Charton

DESSIN 3D

Editeur : France Image Logiciel
Genre : conception graphique CAO
Support : disquette
Graphisme : dépend de vous !
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★

Il faut bien avouer que s'il est un domaine dans lequel les Amstradistes ne sont pas comblés, c'est bien celui du dessin en trois dimensions : les quelques logiciels de CAO existant ne sont la plupart du temps pas à la mesure des espérances de l'acheteur. Fil en nous proposant "Dessin 3D" essaie à son tour de répondre à nos aspirations.

Le dessin...

Dès le chargement de DESSIN 3D, apparaît un menu, bien austère et en mode 2, qui donne le choix entre huit options. La première — et la plus indispensable par la même occasion — propose de créer un dessin, ou d'en modifier un autre, précédemment sauvegardé sur disquette.

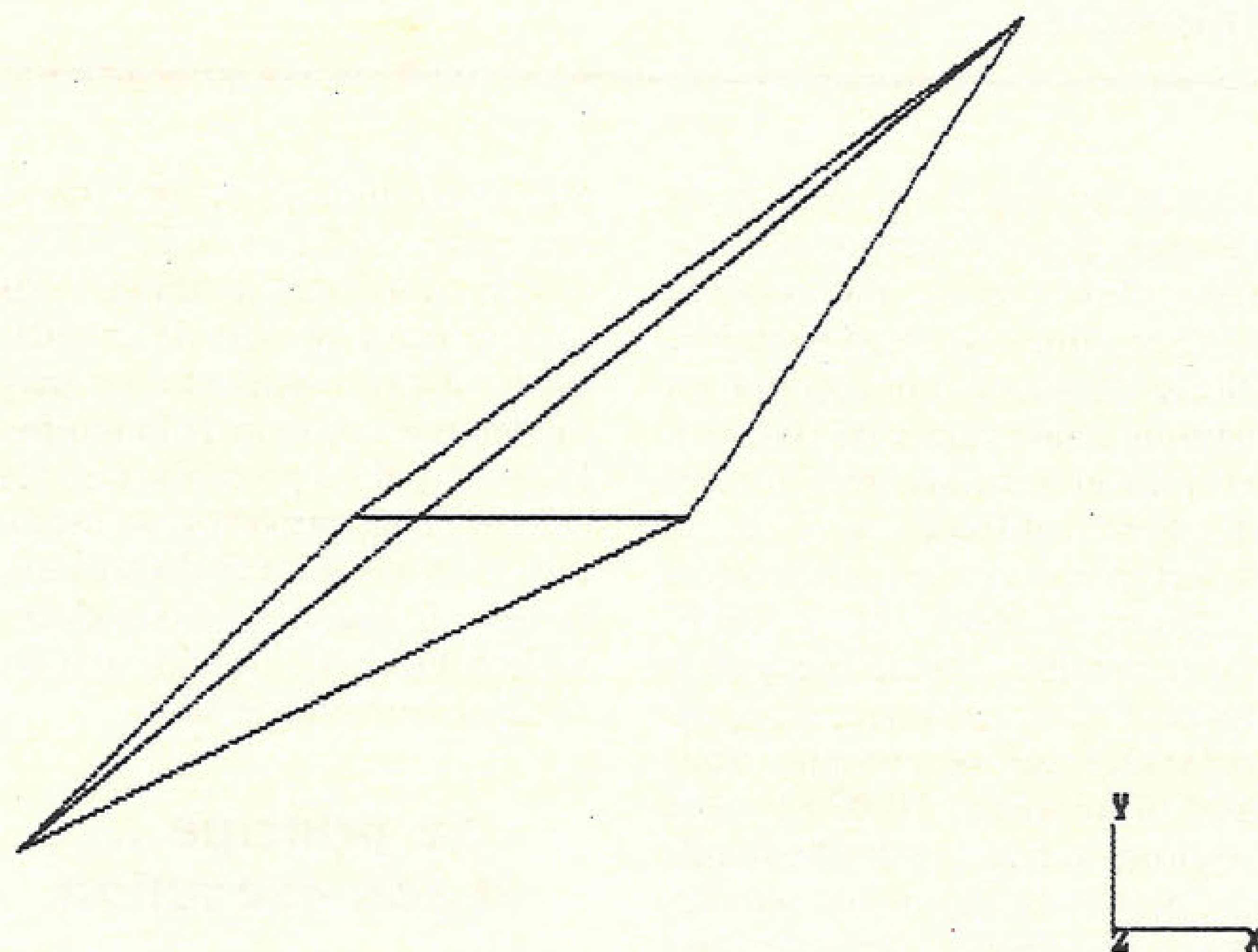
Si l'on choisit de créer un dessin (en langage 3D, on dit "un volume"), il faut donner les limites minimales et maximales pour chacun des axes X, Y et Z, qui seront les limites du futur volume. A ce niveau, il est regrettable qu'aucune indication ne soit donnée ni dans le manuel d'utilisation, ni dans le logiciel lui-même, sur les extrémas des valeurs possibles. Le programme va ensuite charger sur la disquette le module correspondant à la partie création du logiciel.

Les temps d'accès au disque sont souvent très longs, trop longs.

Toutefois, pour les plus patients d'entre-vous, cela ne devrait pas être bien gênant.

Le programme utilise le principe des menus déroulants pour entrer les divers paramètres nécessaires à son bon fonctionnement. Il est maintenant possible d'indiquer à l'ordinateur les coordonnées de tous les points du volume. Pour ce faire, il est quasiment indispensable, à moins d'être un familier de la CAO, d'avoir au préalable "pensé" son dessin sur papier.

En effet, le programme demande lesdites coordonnées par l'intermédiaire d'INPUTs en bonne et due forme, et non par celui d'un curseur à déplacer sur l'écran. Relativement dommage, d'autant plus qu'à ma connaissance, le seul moyen de corriger une erreur est de continuer les entrées comme si de rien n'était, puis de choisir le menu "modification de points". Ceci dit il faut reconnaître que des facilités sont fournies à l'utilisateur, comme le traçage automatique de rectangles ou de droites parallèles. Une fois tous les points définis, il faut indiquer à l'ordinateur lesquels feront l'objet d'une liaison.



Cette partie est nettement plus conviviale que la précédente, dans le sens où il suffit de mouvoir un réticule (grande croix au milieu de l'écran) et de désigner deux points devant être reliés, le programme se chargeant d'effectuer alors la liaison. On peut également changer le point de visée, la position de l'utilisateur et le facteur de grossissement, le volume est alors redessiné en fonction de ces trois paramètres. De plus, certains calculs sont possibles, comme la distance entre deux points, l'angle formé par deux droites, ou l'aire d'une surface (obligatoirement délimitée par quatre points. Enfin, quelques symétries et rotations ont également été prévues.

... et la 3D

Après avoir défini son volume, il convient de "l'habiller", c'est-à-dire de créer des surfaces qui seront ensuite coloriées. Pour ce faire, deux possibilités sont offertes : soit le programme les crée automatiquement (dans ce cas, attendez-vous à des résultats complètement imprévus, voire même farfelus), et c'est l'option numéro 2 du menu (dont j'ai déjà parlé un peu plus haut, rappelez-vous) ; soit de les créer manuellement, ce qui correspond à l'option 3 de ce même menu.

Une surface est, encore une fois, définie par quatre points l'entourant, mais n'est pas forcément rectangulaire.

Une fois toutes les surfaces définies, il faudra affecter à chacune une couleur, qui sera celle du remplissage. DESSIN 3D travaillant en mode 1, seules trois couleurs sont possibles (à moins que vous n'aimiez les surfaces invisibles, auquel cas vous pourrez disposer d'une couleur supplémentaire !). Mais une subtile astuce de la part du programmeur permet d'utiliser quelques trames (ce qui rajoute d'autant à la beauté purement plastique de vos chefs-d'œuvre), choisies en fonction du point d'éclairage, complètement variable, suivant votre bon plaisir.

Dieu merci, on a même prévu les possibilités de sortir le dessin sur imprimante, avec les trames s'il vous plaît, ou de sauver sur disquette l'écran ainsi obtenu. (Sans vouloir être d'une totale et impolie mauvaise foi, je ferais quand même remarquer que le dessin est sauvé AVEC la barre des menus, ce qui est complètement inadmissible, enfin, quoi !).

Et pour finir, DESSIN 3D vous propose de jongler avec les faces cachées comme Bozo le clown avec les tartes à la crème, en désignant tout simplement les surfaces à ne pas prendre en compte lors du coloriage du volume. Le reste des options offertes par le menu de bienvenue se résume à une sauvegarde sur disque des données du dessin pour une réutilisation ultérieure, un chargement en mémoire de données précédemment sauvegardées par l'option ci-dessus, un catalogue de la disquette, et une petite page d'aide qui consiste en un bref rappel des possibilités et commandes du logiciel. Classique.

Concluons

Rien de révolutionnaire pour ce programme qui s'adresse plutôt aux débutants en CAO. Toutefois, et malgré d'impardonnables défauts de jeunesse (entre autres, la quasi-illisibilité et l'insuffisance du manuel d'utilisation), DESSIN 3D est un logiciel puissant qui rendra service à tous ceux pour qui la CAO est bien tentante : il leur permettra de créer avec facilité leurs premiers volumes.

Stéphane Schreiber

POURSUITE DE L'
OPERATION DISK 3"
23F90 pièce



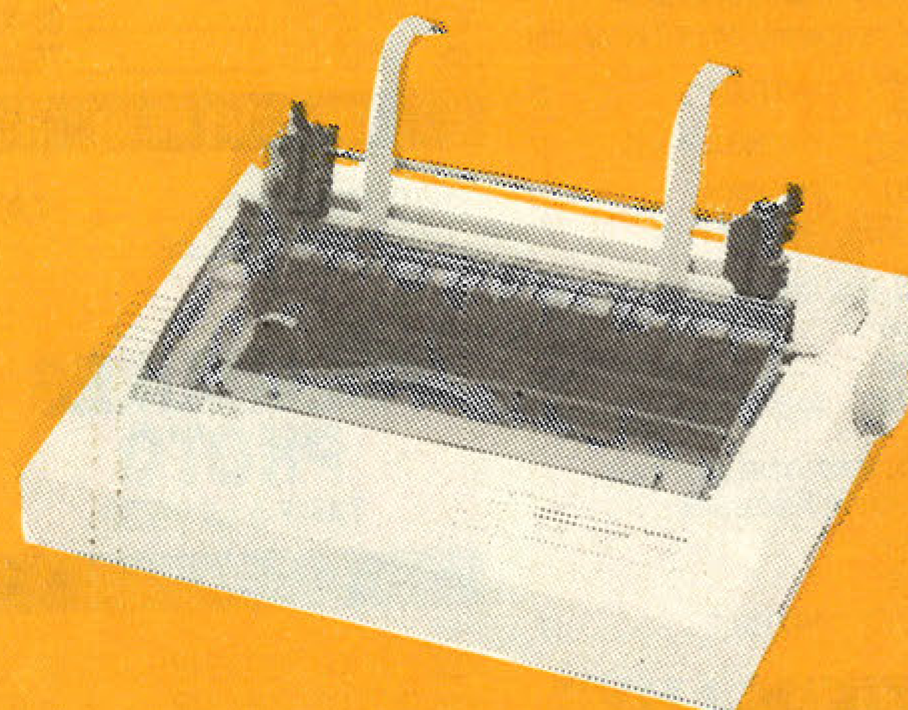
PROGRAMME MAI 1987

CATALOGUE D'INFORMATION DISPONIBLE GRATUITEMENT AU MAGASIN

1° OPERATION IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

S'offrir la super imprimante matricielle **CITIZEN 120 D** pour **1500F, est-ce possible ?**

OUI, chez GENERAL, à une condition :
grouper cet achat avec l'un des matériels suivants :
(offre valable du 1er au 31 mai 87)

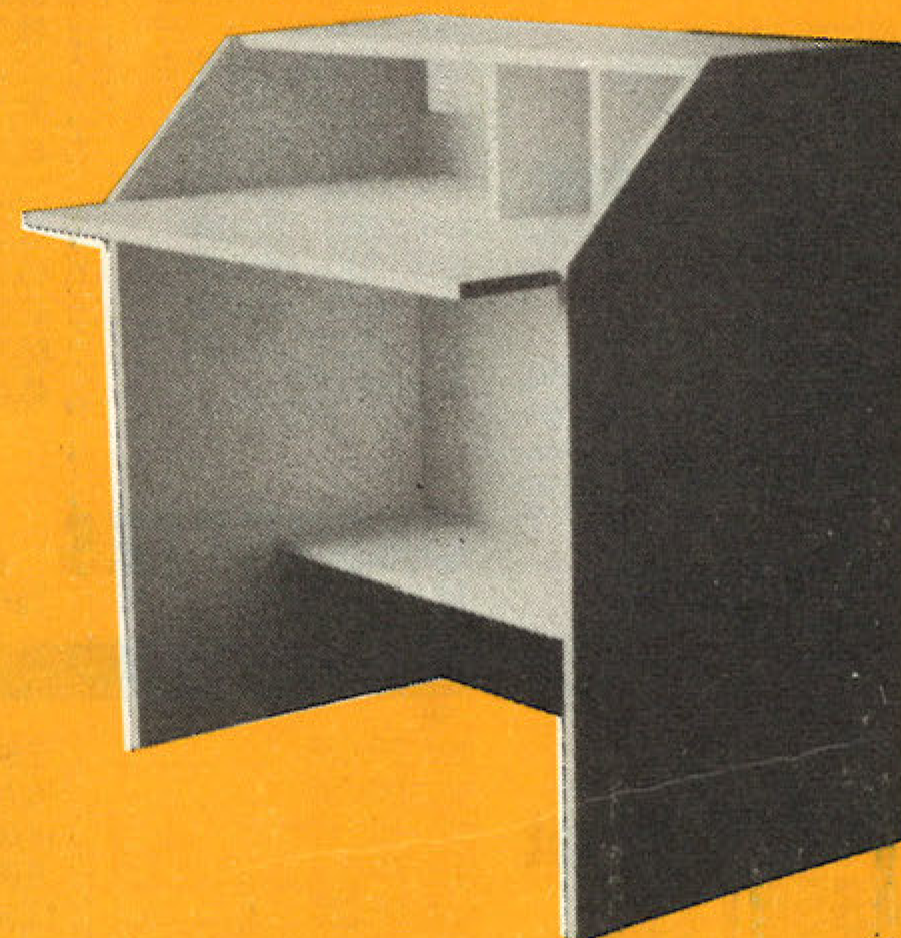


Amstrad CPC 464
Amstrad CPC 6128
Amstrad PC 1512
ATARI 520 STF
ATARI 1040 STF
Lecteur disk AMSTRAD DD1 ou FD1
Lecteur disk ATARI SF 314 ou 354
Tuner Interface TV pour AMSTRAD

2° OPERATION CADEAU BUREAU MICRO

Pour tout achat d'un MICRO AMSTRAD entre le 1er et le 31 mai, vous pouvez choisir de recevoir à la place du cadeau traditionnel (1 manette de jeux et 3 jeux),

LE FABULEUX BUREAU MICRO GENERAL



ATTENTION ! Bien que livré démonté, son encombrement et son poids nécessitent pour son enlèvement la présence de deux personnes ou d'une brouette.

Pour la vente par correspondance, ce meuble est expédié en port dû.

DIMENSIONS (L x H x P) : 90 x 92 x 62 cm

3° OPERATION FINANCE CREDIT TOTAL

PAS DE VERSEMENT INITIAL

Exemple : MICRO AMSTRAD CPC 6128 couleur

24 mensualités de **210F** avec assurance (TEG 18,8 %) - Coût total avec assurance **1067F**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

est désormais le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique

Amis clients, vous aimez l'efficacité : **GENERAL est une entreprise efficace,** à votre image.

Des preuves ?

- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
- un service après-vente avec atelier sur place ;
- volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchisés. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire qui marche ;
- un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
- un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL ?

1. **Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.
2. **Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).
3. **Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser ? GENERAL tient à votre disposition, gratuitement, son service information : **(1) 42.06.50.50, poste 40.**

CONSOMMABLES

Depuis près de 10 ans, GENERAL a acquis une position enviée dans le domaine des supports magnétiques. Nous sommes aujourd'hui le premier distributeur indépendant pour beaucoup de ces produits.

Notre succès tient à :

- nos garanties : 6 ans sur les cassettes vidéo ;
- notre stock : près de 100.000 cassettes en permanence ;
- notre clientèle de particuliers, d'entreprises et de collectivités qui nous a toujours fait confiance et que nous tenons à remercier ;
- nos prix qui sont réactualisés à tout moment en fonction des cours du marché. Interrogez-nous en demandant notre cotation du jour, si vous avez un doute sur un prix.

BOITIERS

PLASTIQUES THERMOFORMÉS avec cristal transparent, format Télécassette

Code	Couleur	
1400	NOIR	PRIX PIECE 6F
1402	BLANC	PRIX PIECE PAR 10 ...... 5F
1406	BLEU	PRIX PIECE
1404	ROUGE	PAR 50 ET PLUS 4F

INJECTES, petit format, cristal transparent

Code	Couleur	
1416	NOIR	
1424	BLANC	PRIX PIECE 11F

INJECTES, grand format, avec cristal transparent format Télécassette

Code	Couleur	
1414	NOIR	
1422	BLANC	PRIX PIECE 13F

BOITIERS LUXE

THERMOFORMÉS façon livre ancien

Code	Couleur	
1410	Havane	PRIX PIECE 10F
1408	Bordeaux	PRIX PIECE
1412	Vert emp	PAR 50 ET PLUS 8F

INJECTE, petit format — **PRIX PIECE 13 F**

Code	Couleur
1420	Bordeaux
1418	Noir

BOITE RANGEMENT POSSO

10 CASSETTES VHS ou Beta — Code 1452 : **139 F**
SERRURE A CLEF POSSO (option) : **70 F**

JAQUETTES neutres,

pour boitiers thermoformés et boitiers injectés grand format. 9 couleurs au choix : blanc, bleu clair, bleu foncé, mauve, noir, or, orange, rouge, vert) Code 1390 **PRIX PIECE : 1F**

BIBLIOTHEQUE DE RANGEMENT

Code 4930 — 100 boitiers — **495F**

AMSTRAD

Code		
2007	3 P DF SD	35,00F
2005	3 P DF DD	75,00F

CASSETTES MICRO

Code		
7123	GENERAL C20 (11E GRATUITE)	7,90F

PELLICULES PHOTO

TARIF A LA PIECE

FUJI

Code		
3022	HR 100 / 110 / 24P	19,70F
3020	HR 100 / 126 / 24P	21,90F
3001	HR 100 / 135 / 12P	19,00F
3000	HR 100 / 135 / 24P	25,80F
3002	HR 100 / 135 / 36P	33,50F
3007	HR 200 / 135 / 12P	21,00F
3004	HR 200 / 135 / 24P	28,10F
3006	HR 200 / 135 / 36P	35,00F
3009	HR 400 / 135 / 12P	23,50F
3008	HR 400 / 135 / 24P	30,40F
3010	HR 400 / 135 / 36P	37,00F
3012	50D / 135 / 36P	45,00F
3014	100D / 135 / 20P	35,00F
3019	100D / 135 / 24P	42,00F
3016	100D / 135 / 36P	45,00F
3017	400D / 135 / 20P	47,00F
3018	400D / 135 / 36P	60,70F
3024	HR DISC X2	45,00F

DISQUETTES et CASSETTES informatiques

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

I3EE

Code		
2102	5 P 1/4 SF DD	5,90F
2100	5 P 1/4 DF DD	6,90F

FUJI

Code		
2000	5 P 1/4 SF DD	9,50F
2002	5 P 1/4 DF DD	14,50F
2011	3 P 1/2 MF 1D (67,5 TPI)	19,00F
2012	3 P 1/2 MF 1DD (135 TPI)	25,00F

CASSETTES VIDEO VIERGES

VHS

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0012	E30 VRAC	35,50F
0001	E30	36,50F
0012	E30 SHG	39,50F
0006	E60 VRAC	40F
0007	E60	41F
0009	E60 SHG	44F
0010	E90 BULK	43,50F
0011	E105 VRAC	45F
0013	E120	47F
0019	E120 SHG	65F
0029	E120 HIFI	68F
0025	E120 SXG	89F
0014	E135 BULK	51F
0016	E150 BULK	52,50F
0015	E180	51F
0021	E180 SHG	74F
0031	E180 HIFI	76F
0027	E180 SXG	108F
0017	E240	74F
0023	E240 SHG	98F

GOLDSTAR

Code		
0502	E105	40F
0504	E120	43F
0506	E180	47F

JVC

Code		
0200	E120	49F
0206	E120 SHG	63F
0207	E120 HIFI	64F
0201	E120 PRO	98F
0202	E180	57F
0208	E180 SHG	74F
0209	E180 HIFI	76F
0203	E180 PRO	119F
0204	E240	80F
0218	E240 SHG	110F

SKC

Code		
0100	E30	34,50F
0102	E60	39F
0106	E105	43,50F
0108	E120	47F
0110	E180	52F
0112	E240	75F

TDK

Code		
0315	E30 HD PRO	99,50F
0312	E60	49F
0311	E60 EHG	54F
0300	E120	57F
0306	E120 EHG	78F
0314	E120 HIFI	84F
0316	E120 HD PRO	116F
0302	E180	61F
0308	E180 EHG	84F
0310	E180 HIFI	87F
0318	E180 HD PRO	128F
0304	E240	105F
0309	E240 EHG	110F

V2000

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

PDM

Code		
0600	VCC 360 HG	117F
0602	VCC 480 HG	143F

BASF

Code		
0700	VCC 480 HG	143F

BETA

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0037	L500	53F
0041	L500 SHG	64F
0039	L750	67F
0043	L750 SHG	78F

SKC

Code		
0114	L500	50F
0116	L750	62F

TDK

Code		
0320	L500	65F
0323	L500 EHG	78F
0326	L500 HIFI	101F
0328	L500 HD PRO	121F
0322	L750	78F
0324	L750 EHG	104F
0329	L750 HIFI	121F
0327	L750 HD PRO	144F
0330	L830 EHG	132F

BANDES AUDIO

TDK

Code		
1372	LX 35/180 27cm Ø NAB	195F
1373	LX 35/90 18cm Ø	109F

VHS COMPACT

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

Code		
0220	FUJI EC30 SHG	55F
0005	JVC EC30 SHG	59F

8 MM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0004	P30	79F
0008	P60	95F

TDK

Code		
0298	P60	98F
0299	P90	115F

BETACAM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0059	BETACAM 10	102F
0061	BETACAM 20	139F

U'MATIC

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

3 M

Code		
0422	UCA 30 S	214F
0418	UCA 75	346F

FUJI

Code		
0047	KCA 10	108F
0049	KCA 20	127F
0051	KCA 30	157F
0055	KCA 30 BR	184F
0053	KCA 60	219F
0057	KCA 60 BR	256F
0054	KCS 10 BR	134F
0058	KCS 20	131F
0063	KCS 20 BR	153F

CASSETTES AUDIO VIERGES

Tarif pièce par boite de 10 — Tarif +2F de l'heure pour taxe copie privée

FUJI

Code		
1000	DR C60	7,50F
1002	DR C90	10,70F
1003	DR C120	14,00F
1015	FR C60	9,00F
1017	FR C90	13,00F
1008	FRI C60	10,70F
1010	FRI C90	14,50F
1009	FRIS C60	12,30F
1011	FRIS C90	16,60F
1004	FRII C60	11,30F
1006	FRII C90	16,60F
1005	FRIIS C60	15,50F
1007	FRIIS C90	22,50F
1012	METAL C60	22,00F
1014	METAL C90	29,50F
1100	HR C60	10,00F
1102	HR C90	14,00F
1108	CRX C60	11,00F
1110	CRX C90	16,00F

GOLDSTAR

Code		
1104	HD C60	7,00F
1106	HD C90	10,00F

TDK

Code		
1200	DC C60	9,00F
1202	DC C90	11,50F
1204	AD C60	11,00F
1206	AD C90	14,00F
1208	ADX C60	18,00F
1210	ADX C90	24,00F
1371	SF C60	14,00F
1372	SF C90	17,50F
1212	SA C60	15,00F
1214	SA C90	19,90F
1216	SAX C60	19,50F
1218	SAX C90	27,00F
1220	MA C60	32,50F
1222	MA C90	44,50F
1224	MAR C60	53,00F
1226	MAR C90	74,00F

10, bd de Strasbourg 75010 Paris ☎ 42.06.50.50

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

Opération LOTS

Nº LOTS	DÉSIGNATION	PRIX HABITUEL GENERAL	PRIX LOTS
1er lot	Imprimante DMP 2000 + logiciel traitement de texte Textomat	2140F	1899F
2e lot	Imprimante Citizen 120 D + logiciel traitement de texte Textomat	2449F	2199F
3e lot	Imprimante PC DMP 3000 + Textomat PC logiciel traitement de texte	3106F	2799F
4e lot	Imprimante Citizen MSP 15 + Textomat PC logiciel traitement de texte	4815F	4499F
5e lot	10 disks 3" Amsoft + boîte Posso 100 disks 3"	429F	369F
6e lot	10 disks Amsoft 3"	290F	270F
7e lot	25 disks Amsoft 3"	725F	625F
8e lot	50 disks Amsoft 3"	1450F	1195F
9e lot	2 joysticks Moonraker pour Amstrad	198F	139F
10e lot	2 joysticks Pro 500 + 1 doubleur de joystick	560F	449F
11e lot	2 boîtes Posso 100 D 3"	278F	238F
12e lot	3 boîtes Posso 100 D 3"	417F	297F
13e lot	2 rubans DMP 2000 ou DMP 1	190F	169F
14e lot	10 disks 5" 1/4 DF/DD	69F	49F
15e lot	50 disks 5" 1/4 DF/DD	345F	225F
16e lot	100 disks 5" 1/4 DF/DD	690F	390F
17e lot	Magneto K7 pour CPC 6128 + 3 jeux Mastertronic au choix + cordon de liaison	478F	349F
18e lot	2 rames papier 500 feuilles paravents	138F	99F
19e lot	20 K7 C20 micro	140F	119F
20e lot	Interface tuner TV + antenne "Satellit" amplifiée 30 dB intérieure	1785F	1599F
21e lot	100 Diskettes 3 pouces AMSOFT	2900F	2195F

KERMESSE DU JOYSTICK

SUPER FÊTE DES JOYSTICKS

CADEAU pour tout achat de 2 JOYSTICKS sans doubleur D'UN DOUBLEUR à brancher sur votre Amstrad



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Ordinateur familial

Amstrad CPC 464

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome
1990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 9 mensualités de 220F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de 263,90F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !
3 LOGICIELS : SPEED KING (le célèbre pilotage de motos en course)
THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labytinthes)
THE APPENTICE (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcelery").
sur K7 ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de 263,90F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur
3990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 24 mensualités de 199F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 976F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !
3 LOGICIELS : SPEED KING (le célèbre pilotage de motos en course)
THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labytinthes)
THE APPENTICE (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcelery").
sur K7 ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Ordinateur personnel
Amstrad CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

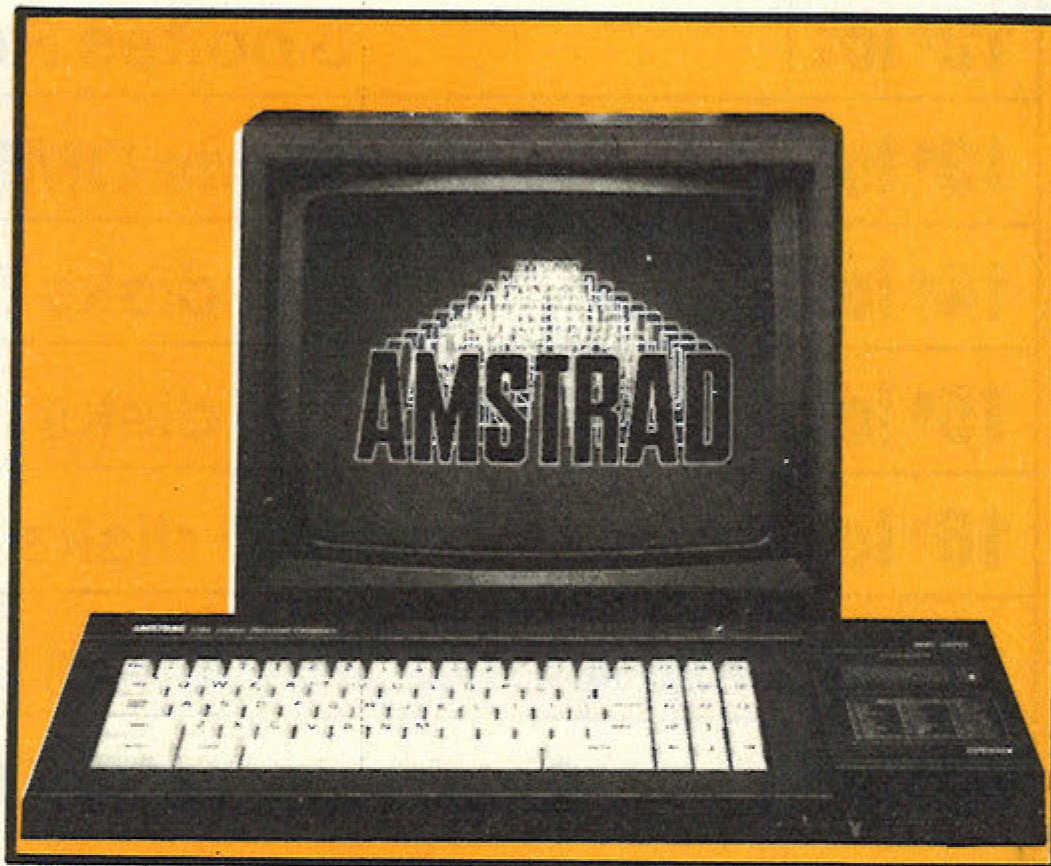
LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.



Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.
Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.



Amstrad PCW 8256

ordinateur personnel traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M + avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M +, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

L'écran.
Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40 % supérieure à celle d'un écran standard 80×24.

Disquettes.
Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.
Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.
La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M +.

Imprimante.
Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que : espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.


Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
3997 F HT
4741F
A CREDIT CETELEM
740F au comptant
+ 24 mensualités de **211,10F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40F

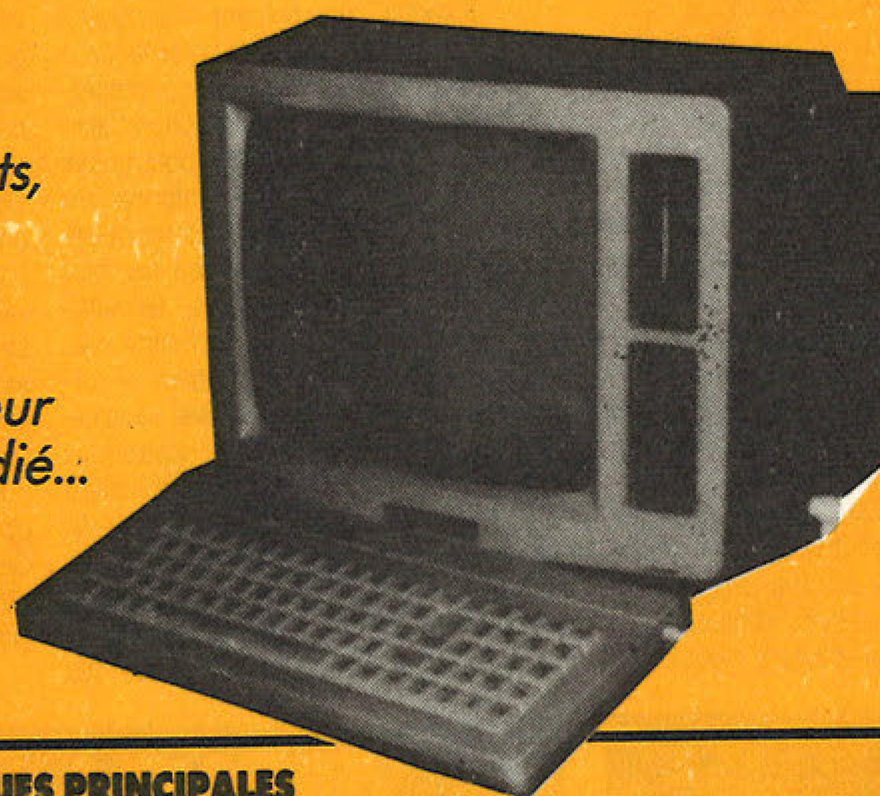
CADEAU !
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

Amstrad PCW 8512

l'outil idéal pour les décideurs

Après la série familiale des CPC qui connait toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512**.
Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maitrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maitriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si, hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.

Artisans, commerçants, professions libérales, PME, cet ordinateur vous est dédié...


Code 6103

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
4997 F HT
5930F TTC
A CREDIT CETELEM
930F au comptant
+ 30 mensualités de **222,40F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672F

CADEAU !
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

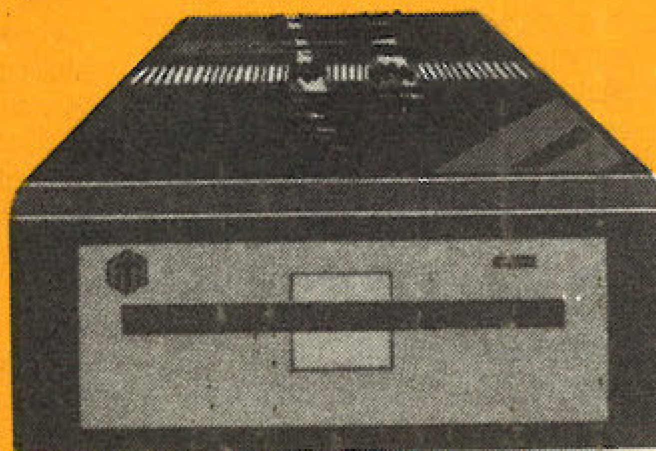
- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rappport à la normale)
- possibilités d'extension.

LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGAOCTET)

Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 mégaoctet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2.2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes.
Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous rêvé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 5P1/4 pour votre AMSTRAD. Avec un 464, il se connectera sur un DD1. Avec un 6128, il se connectera directement sur le CPC. Pour les 8256 et 8512, un kit d'adaptation est nécessaire.

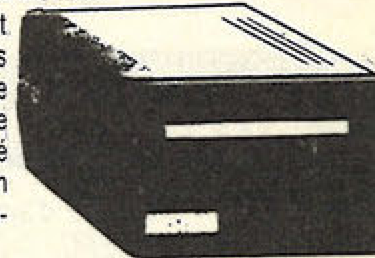
Cordon liaison AM5D/6128 **155F** Kit AM5D/8256-8512 **250F**

TARIF GENERAL
LECTEUR JASMIN AM 5D
Code 6195
1799F
A CREDIT CETELEM
299F au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 111,60F



Lecteurs Amstrad DD1/FD1

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sur, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur. Vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.
Le DD1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS: Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.
Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment ce branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Une deuxième interface n'est pas nécessaire.



TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1
avec alimentation et interface
1690F
A crédit Cetelem : **190F** au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F** - TEG 18,24 %
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

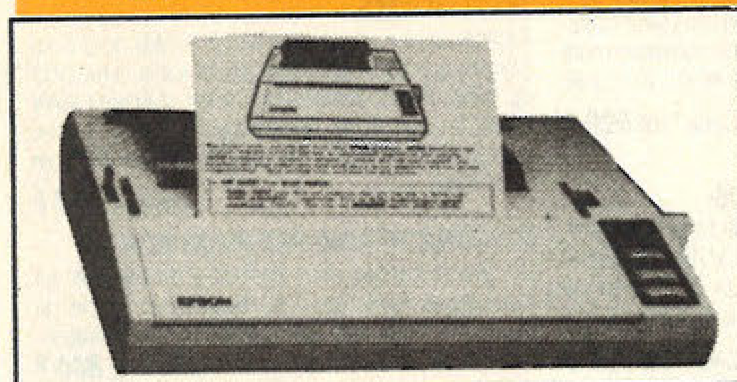
TARIF GENERAL
LECTEUR AMSTRAD FD1
2e unité sans interface controleur
1590F



10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES POUR AMSTRAD

Imprimante Epson LX86PC



TARIF GENERAL
pour EPSON LX86PC

2995F

Code 6192
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 321,60F

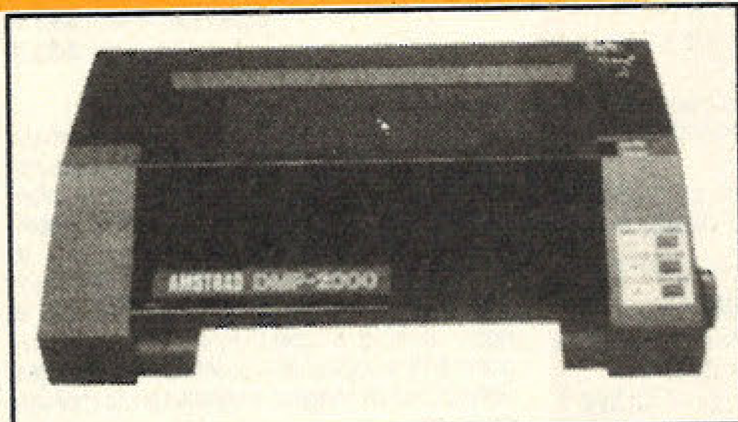
L'imprimante LX86PC s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

Imprimante Amstrad DMP 2000

TARIF GENERAL
pour Amstrad DMP 2000

1690F

A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE

La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.

Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.

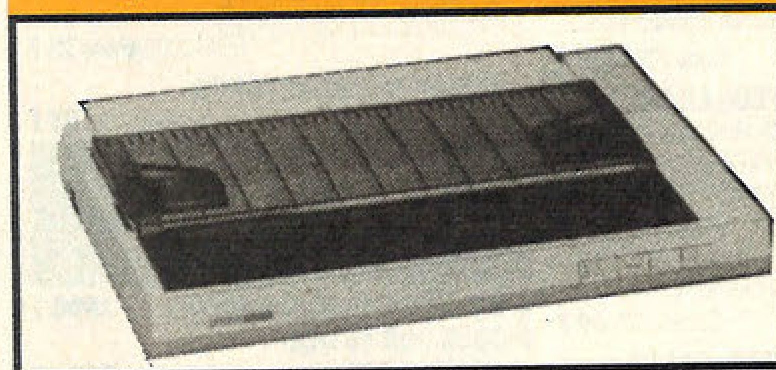
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

Imprimante CITIZEN MSP 15E



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E

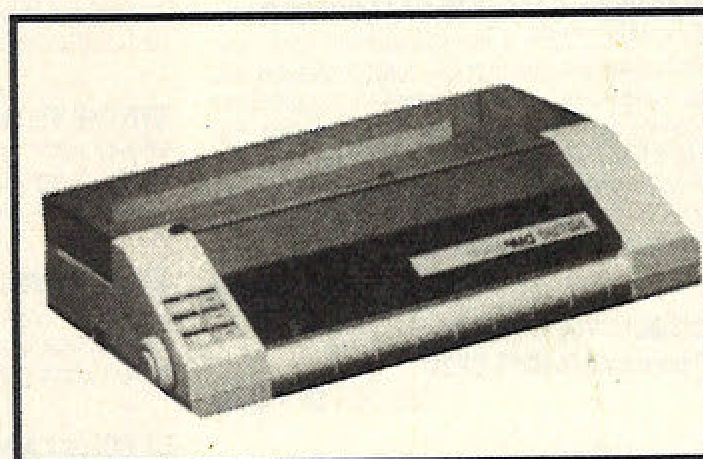
3995F

A CREDIT CETELEM
595 F au comptant +
9 mensualités de **417,80 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 360,20 F

L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables avec les logiciels du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que l'on peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression expansée, compressée, caractère gras, double frappe, italique, indices et exposants. Ajoutons à cela la qualité courrier, l'impression en négatif (caractères blancs sur fond noir), la double hauteur des caractères, les jeux de caractères nationaux intégrés et le graphisme par lignes — sans oublier les graphismes par points dans six densités graphiques différentes. Créez votre propre sigle, elle peut l'imprimer. Vous pouvez même concevoir votre jeu de caractères. Et en plus, elle est très rapide. A 160 caractères par seconde, le travail d'impression ne sera désormais plus un pensum. Grace à son buffer 8Ko, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur. C'est ce qu'on appelle avoir le choix.

Caractéristiques techniques : Mode d'impression : matrice de points par impact, tête d'impression 9 fils. Vitesse d'impression : 160 caractères par seconde en impression courante, 40 caractères par seconde en qualité courrier. **Jeux de caractères :** configuration Epson FX, 96 standard, 96 italique, 32 caractères pour 11 pays différents, 32 caractères graphique et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Configuration IBM graphique : 96 standard, 133 caractères graphiques et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Taille des caractères : 2,4mm x 2,4mm pour les caractères standards, 10 cpi. **Dimensions imprimante :** hauteur 90 mm, largeur 579 mm, profondeur 354 mm. Poids : 7kg. Alimentation : tension 180x264V alternatif (CA), fréquence 50-60Hz, consommation 90 VA maximum. Environnement : température 5 à 35°C, humidité 10 à 80%, non condensé.

Imprimante AMSTRAD DMP 3000 PC



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE DMP 3000 PC

2290F

A CREDIT CETELEM
490 F au comptant +
9 mensualités de **220 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180 F

La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

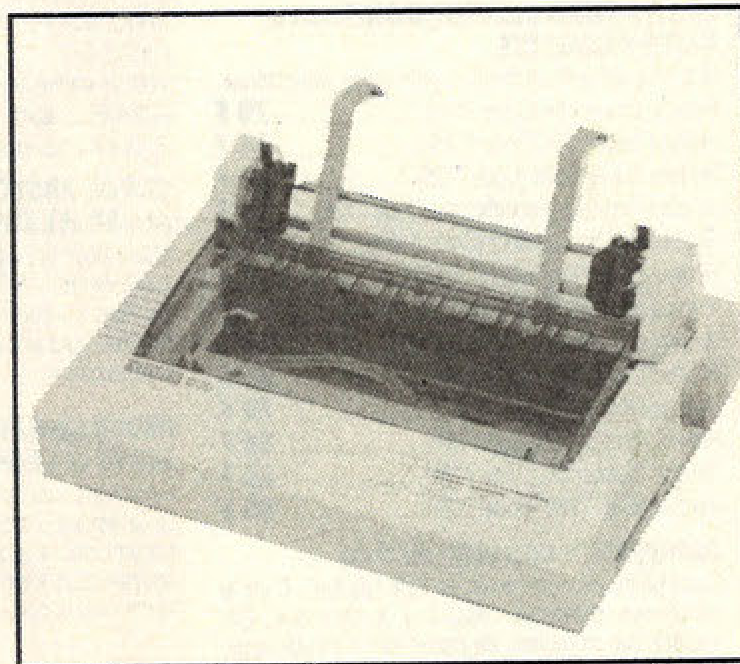
Système d'impression : impact matrices
Vitesse : caractère normal 105 CPS
double caractère 52 CPS
Dim. caractères (normal) : 2,1x2,55mm
Styles et dimensions possibles : Pica, Elite, Condensé, Large, etc...
Papier : feuille à feuille ou rouleau.
Entrainement : traction et friction.
Nombre de copies : 2 (papier autocopiant).
Interface : parallèle Centronics.
Alimentation : 220/240V.
Dimensions (LxHxP) : 400x250x100mm.
Poids : 4,2 kg.

Imprimante Amstrad DMP 4000 PC

Vit 200 CPS - Chariot grande largeur 132 col.

3990F

Imprimante CITIZEN 120 D



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

1999F

A CREDIT CETELEM
199F au comptant
+ 9 mensualités de 220F
TEG : 18,24% - Coût total du crédit avec assurance : 180F

IMPRIMANTE MATRICIELLE A AIGUILLES

L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres.

Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs de matériels informatiques.

Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps - Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps - Compatibilité - Interface en cartouche - Alimentation papier en friction et traction - Imprimante compacte - Option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

○ **Tête d'impression** (changeable par l'utilisateur)	
○ **Vitesse**	
Qualité informatique (cps)	120
Qualité courrier (cps)	25
Durée de vie (caractères)	100 millions
○ **Type d'impression** Sens d'impression:	
Bi-directionnel en texte	Standard
Uni-directionnel en bit graphisme	Standard
Impression optimisée	Standard
○ **Taille des caractères** (car./line car./inch)	
PICA	80/10
Expansé	40/ 5
Compressé	136/17
Compressé/expansé	68/8,5
ELITE	96/12
Expansé	48/12
○ **Matrice** (vertical x horizontal)	
Standard	9 x 9
Jambage	8ème et 9ème aiguille
Double frappe	9 x 9
Frappe grasse	9 x 10
Frappe grasse double	9 x 18
Graphisme	8 x 12
○ **Resolution graphique** 8 aiguilles mode graphique	
Densité normale	60 DPI
Double densité	120 DPI
Double densité/double vitesse	120 DPI
Quadruple densité	240 DPI
Recopie d'écran	80 DPI
Recopie d'écran II	90 DPI
Traceur	72 DPI
Traceur II	144 DPI
9 aiguilles mode graphique: Densité normale	Standard
Double densité	Standard
○ **Jeu de caractères** ASCII standard	96
ASCII italic	96
Jeux de caractères nationaux	32 (11 jeux)
Jeux de caractères italic	32 (11 jeux)
Mode graphique standard	32
Mode graphique IBM	32
Indice supérieur/inférieur	Tous les caractères
Qualité courrier	Standard

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractériques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	95 F
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	95 F
EPSON LX 80 (Code 7119)	69 F
DMP 2000 (Code 7120)	95 F
DMP 8256 (Code 7121)	115 F
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	105 F
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	105 F
FUJI PD 80 (Code 7040)	95 F

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.
Code 7015 **299 F**

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007 **29 F pièce**

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces
Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	69 F
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	69 F
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)	85 F
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	195 F

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)	70 F
Housse clavier 664 (Code 7125)	70 F
Housse clavier 6128 (Code 7125)	70 F
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	70 F
Housse moniteur couleur (Code 7127)	80 F
Housse clavier 8256 (Code 7127)	70 F
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	85 F
Housse unité disquette (Code 7102)	55 F
Housse DMP 2000 (Code 7131)	80 F
Housse LX 80 (Code 7131)	80 F
Housse Centronics (Code 7131)	80 F
Housse Okimate 20 (Code 7131)	80 F
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	80 F

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **119 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS
Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **495 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :

A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.

B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.

C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.

D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.

Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage. sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **690 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109
Code 0000

Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	150 F
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	235 F
JL BANK cassette	50 F
JL BANK disquette	120 F

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23
Code 7155 **1490 F**

MODEM 2000+ V21/V23
Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR
Cassette — Code 8910 **250 F**
Disquette — Code 8909 **280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 — Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 — Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 — Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168 **450 F**

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102 **49 F**

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**

B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000 **2290 F**

C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL +LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**

Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :

A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.

B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).

C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites

D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.

E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES
HOUSSE CLAVIER 8256/8512 — Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512 — Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 — Code 7131 **80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2E DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté
Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

DISQUE DUR 10 MGO formatés	2990 F
DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR	3990 F
DISQUE DUR 20 MGO formatés	3990 F
DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR	4990 F
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC	4990 F
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC	6990 F
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC	7990 F
STEAMER 20 MGO interne	4980 F
JOYSTICK PC	190 F
CARTE MODEM MISSOURI	3490 F
CARTE ADDA (16 canaux)	2290 F
SPEED CARD accélérateur 256	3990 F
SERIE 8 PORTS	2690 F
SERIE 4 PORTS	1490 F
CONTROLEUR DISQUE DUR	1290 F
EXTENSION MEMOIRE 2MGO	1490 F
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512	les 10, 49 F
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO	195 F

GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

ACCESSOIRES MICRO

Sauvegardez vos logiciels !
MULTIFACE 2

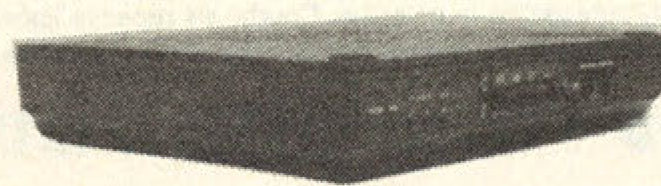
MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.



570F

INTERFACE TV pour Amstrad CPC

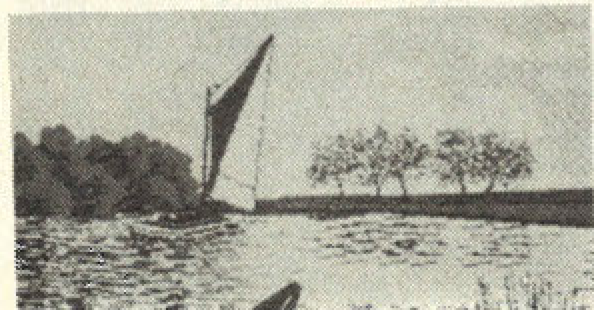
Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout !



1390F

Fonctionne également avec tous moniteurs.

LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART



dessinez avec votre CPC

te, tailles variables de crayons et de pinceaux, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

395F

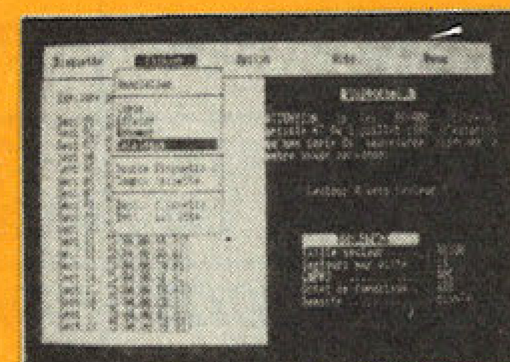
Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près ! Avec le crayon sont fournis une série de softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, spri-

Utilitaires Souris AMX

AMX 3D ZICON 329F
Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES 329F
Fonction utilitaire pour l'AMX

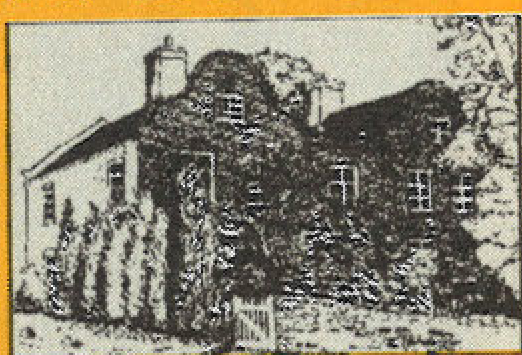
DISCOLOGY *le super utilitaire disque*
Editeur - Copieur - Exploreur - 100 % Langage Machine



Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.
Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Décimal, Octal, Binaire.
Des capacités exceptionnelles : désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique.
Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert : récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.
Le copieur : enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non : réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément.
Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

350F

SCANNER DART pour AMSTRAD
CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000



790F

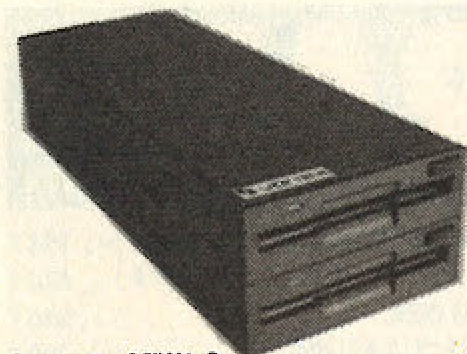
Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage pour contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes.
L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000.
Rapports "Scan Magnification" : x1,x2,x3,x6.

Filtre Ecran anti UV en soie micro-mailles :	
pour 464/664/6128 MONOCHROME	160F
pour 464/664/6128 COULEUR	190F
pour PCW 8256/8512	220F
pour PC 1512 MONOCHROME ou COULEUR	250F
Jeu de Housses pour clavier et moniteur PC 1512	160F
Capot plastique rigide et transparent pour CPC 6128	120F
Interface (permet de brancher un Joystick sur votre PCW)	250F
Crayon optique Electric Studio pour PCW	790F
Souris Electric Studio pour votre PCW (avec son interface)	1590F
La souris seule	790F
Kit Camerone PCW : un 2e drive FD2 + Extension 250 Ko	1995F
Simulateur de présence	990 F
Jeux de lumière	990 F
Digitaliseur source vidéo	990 F

Fabrication Jagot et Léon

Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

708 Ko ou 1.4 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.



Double lecteur 3.5" M1-D

Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture.
Une disquette contient 160 pistes au total.
Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 1.4 Mo) et F1-D (5.25", 1.4 Mo) par simple ajonction d'un deuxième lecteur de disquette.
Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.
Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.
Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.



FM1 5.25"/3.5" Double Lecteur



F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS 2, le système d'exploitation crée par vortex.
- Une gestion des fichiers a accès direct: vous pouvez travailler avec 16 fichier simultanément.
- Le Moniteur Z 80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.



Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être selectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatible entre elles.
- Manuel detaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

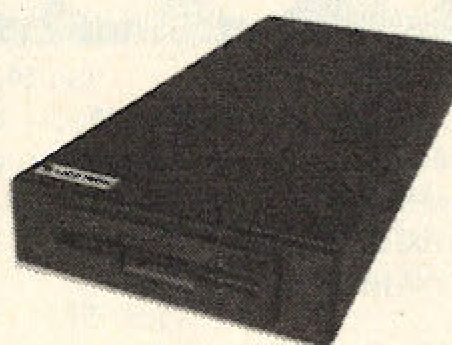
Lecteur de disquette F1-S ou M1-S — **F 2849 ***

Lecteur de disquette F1-D ou M1-D — **F 4943 ***

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

1 Megaoctet = 2502 F

Voici notre solution professionelle pour tout utilisateur déjà equipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").
Notre Formule:
180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.



Le lecteur 3.5" X

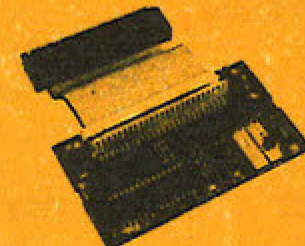
Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "ICPM,1" et "ICPM,2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacité mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z 80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.



Le lecteur 5.25" X

- La commande "IFormat" vous permet de formater directement sous BASIC.
- La commande "ICode,«var»" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
- Rentrer directement des parametres au moyen des commandes RSX sous BASIC.



Module X version standard (sans boitier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS 232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS 232 est integré à ces versions.

Vous pouvez choisir entre:

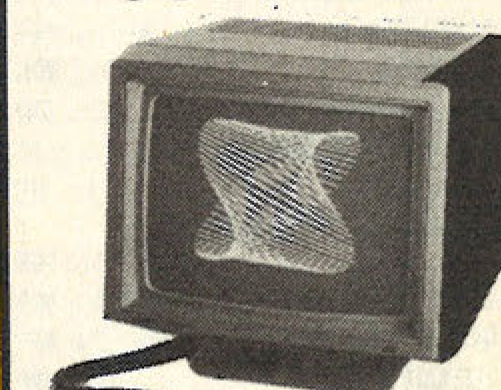
- Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface serielle, et un programme d'émulation de terminal pour serer un MODEM.
- Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numero logique de la ROM en fonction de vos besoins.

Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3,5") F1-X (5,25") — **2790F**

M1-XRS (3.5") F1-XRS (5.25") — **2849F**

TRANSFORMEZ
votre CPC 464/664/6128 monochrome
en
464/664/6128 COULEUR



KIT COULEUR
CABEL MC3710

se composant d'un moniteur couleur et d'une alimentation

2495F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ENCEINTES PROFESSIONNELLES SOUND SURROUND TRIDENT

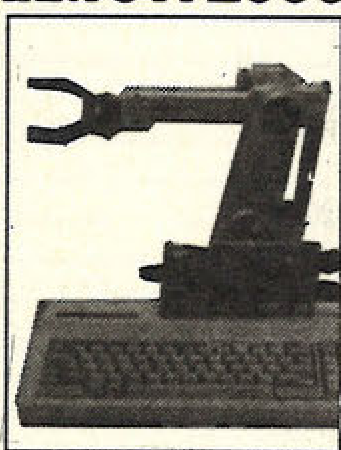
L'importance déterminante de ce maillon dans votre chaîne hifi a amené GENERAL à proposer aux amateurs et audiophiles une gamme d'enceintes acoustiques polyvalentes pour vos compact disques lasers. Comme tous les autres produits de la gamme TRIDENT, elles distancent leurs concurrents sur plusieurs points en rapport qualité/prix. Très haut rendement : faible puissance d'excitation. Absence de coloration et de distorsion : restitution du punch et de la dynamique de la musique. Courbe de réponse linéaire et étendue : reproduction du piqué musical. Conception "Multiway" 3 ou 4 voies. Boomer sur suspension élastique : profondeur et puissance des basses. Médium avec grille de protection : finesse et définition. Aigu "Pro" avec lentille de diffraction : dispersion uniforme et absence de directivité. Filtre à self et condensateur : bon équilibre tonal. Système "équiphase". Réglage du volume du médium sur TS 120 et TS 150. Adaptation à l'acoustique du local. Ebénisterie haute densité : absence de résonances parasites. Finition patinée : adaptation à votre intérieur.

Type	TS 440	TS 70	TS 100	TS 120	TS 150
NOMBRE DE VOIES	3	3	4 (1 passif)	3	3
NOMBRE DE HP	3	3	3	6	6
PUISSANCE NOMINALE	40 W	70 W	100 W	120 W	150 W
REPONSE	45 à 20.000Hz	43 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz
DIMENSIONS (LxHxP)	440x265 206 mm	570x265 206 mm	685x320 240 mm	935x320 240 mm	1045x320 240 mm
LA PAIRE	390F	790F	1090F	1290F	1490F



QUICKSHOOT des outils pour le monde de demain...

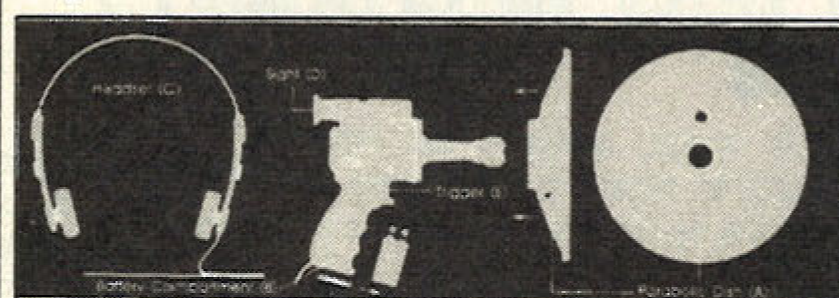
LE ROBOTARM SVI 2000



Apprenez les bases de la robotique en jouant avec cet appareil de l'âge de l'espace. Quand vous en aurez la maitrise, le ROBOTARM vous servira à ramasser des morceaux de métal, construire des ponts miniatures, creuser des tranchées, plus tout ce que vous imaginerez de lui faire faire. Habile comme une vraie main, l'éventail des possibilités du ROBOTARM est tel qu'il est capable de ramasser et de manipuler des objets aussi petits qu'un trombone à papier ou aussi gros qu'une balle de tennis. LA ROTATION DU BRAS : Déplacer la commande 1 vers la droite pour faire tourner le bras dans le sens dextre ou vers la gauche pour le sens indextre. LE CONTROLE DU BRAS INFERIEUR : Déplacer la commande 1 vers l'avant pour abaisser le bras inférieur ou vers l'arrière pour le lever. LE CONTROLE DE L'AVANT BRAS : Déplacer la commande 2 vers l'avant pour abaisser l'avant bras ou vers l'arrière pour le lever. LA ROTATION DU POIGNET : Déplacer la commande 2 vers la gauche pour faire pivoter le poignet dans le sens dextre et vers la droite pour le sens indextre. LE CONTROLE DE LA MAIN : Une pression du bouton de la manette sur la commande 2 provoque l'ouverture de la main, et une pression sur la commande 1 provoque sa fermeture.

LE ROBOTARM COMPLET AVEC SES PINCES, SA PELLE ET 2 QUICKSHOOT I POUR LES COMMANDES
680F
2 piles Alcalines 1,5V (type D) non fournies
OPTION INTERFACE AMSTRAD 6128
disponible Février 87

la grande oreille Quickshoot SV2020



«LA GRANDE OREILLE» applique une technologie acoustique avancée pour détecter le son émis d'une surface spécifique prédéterminée. 1) Raccorder le réflecteur parabolique (A) à l'appareil principal. 2) Installer une pile de 9 volts dans le logement de pile (B). 3) Mettre le casque d'écoute (C). 4) Viser l'oreille vers la cible désirée en regardant à travers le viseur (D) et appuyer sur la détente (E) pour écouter.

LA GRANDE OREILLE COMPLETE avec le CASQUE, le MICRO, la PARABOLE et les AUTOCOLLANTS
199F
1 pile 9V non fournie

L'Androïd Sound Synthetizer Quickshoot SV011



En amplifiant et en dénaturant les sons, le modulateur de voix transforme votre voix en celle d'un androïde de l'espace intersidéral. (Disponible février 87).

LE SYNTHETISEUR DE SON avec MASQUE, SERRE-TETE **199F**
2 piles Alcalines Type D non fournies

LOGICIELS POUR AMSTRAD

AMSTRAD SHUTTLE Disq. 195 F
BILLY LA BANLIEUE Cass. 160 F Disq. 200 F
BRIDGE INFOGR. Disq 250 F
BASKETBALL Cass. 95 F Disq. 149 F
BACTRON Cass. 160 F Disq. 200 F
CONJUGAISON EDUCATIF Cass. 150 F
CONJUGAISON+JEU CHATEAU DU DIABLE Cass. 150 F
CAULDRON 2 Cass. 119 F
DEMONSTRATION GEOMETRIE Cass. 125 F Disq. 195 F
DIVISION BLINDEE Cass. 120 F Disq. 199 F
DESERT FOX Cass. 99 F Disq. 169 F
EDUCATIF 4 Disq. 299 F
ELECTRIC WONDERLAND Cass. 199 F
FER ET FLAMME Disq. 295 F
FIDO Disq. 200 F
GOONIES Cass. 99 F Disq. 145 F
GRAND PRIX 500 cc Cass. 160 F Disq. 200 F
GRAPHIC CITY Cass. 169 F Disq. 195 F
GALIVAN Cass. 95 F
GRAPH X Disq. 249 F
GENERATEUR APPLICATION D BASE Disq. 199 F
HARRY & HARRY Disq. 210 F
HIGHLANDER Cass. 89 F Disq. 145 F
HMS COBRA Cass. 200 F Disq. 250 F
HUNCHBACK III Cass. 95 F Disq. 149 F
IMPOSSIBLE MISSION Cass. 95 F

INTO OBLIVON Cass. 29.90 F
KNIGHT RIDER Cass. 89 F Disq. 145 F
KONAMI'S GOLF Disq. 145 F
KARATE Cass. 109 F Disq. 169 F
KNIGHT TYME Cass. 44.90 F
KANE Cass. 29.90 F
LA GESTE D'ARTILLAC Disq. 295 F
L'HEPISS Cass. 120 F Disq. 199 F
LAST V8 Cass. 44.90 F
LEADER BORD Cass. 95 F Disq. 149 F
MERMAID MADNESS Cass. 125 F Disq. 195 F
MUSIC SYSTEME Disq. 195 F
MISSION ELEVATOR Cass. 119 F Disq. 179 F
MARACAIBO Cass. 160 F Disq. 200 F
MOLECULE MAN Cass. 27.90 F
ONE Cass. 95 F
ONE MAN DROID Cass. 29.90
PANIQUE LAS VEGAS Cass. 95 F Disq. 149 F
PAPER BOY Cass. 99 F Disq. 149 F
PRINTER PACK II Cass. 150 F Disq. 200 F
REBEL PLANET Cass. 95 F Disq. 145 F
ROBBOT Cass. 125 F Disq. 195 F
RODEO Cass. 160 F Disq. 198 F
STREET HAWK Cass. 89 F Disq. 145 F
SILENT SERVICE Cass. 95 F
SPY STREK Cass. 35 F
SUPERBOWL Cass. 89 F

STORM Cass. 29.90 F
SAPIENS Cass. 160 F Disq. 200 F
SAI COMBAT Cass. 99 F Disq. 169 F
SPELLBOUND Cass. 44.90 F
THE GREAT ESCAPE Disq. 145 F
THE RETURN OF THE FIST Cass. 95 F Disq. 145 F
TOBROUCK Cass. 119 F Disq. 169 F
TRANSLOCK Cass. 150 F Disq. 185 F
UCHI MATA JUDO Cass. 95 F Disq. 145 F
VIEWTEXT Cass. 125 F
WANTED GUNFRIGHT Cass. 99 F
ZIGGY Cass. 120 F Disq. 199 F
ZEDIS II Cass. 130 F Disq. 165 F

LOGICIELS PCW

CLASSIC INVADERS Disq. 195 F
FAIRLIGHT Disq. 195 F
TOMAHAWKS Disq. 195 F

NOUVEAUTES

1942 Cass. 99 F
BLUE WAR Disq. 200 F
DRUID Disq. 169 F
FIVE STAR (5 jeux) Cass. 165 F
HITPACK (4 jeux) Cass. 120 F Disq. 180 F

MIAMI VICE Cass. 99 F Disq. 169 F
QUATRE SAISONS Disq. 195 F
REVOLUTION Cass. 99 F Disq. 169 F
SCOUBIDOO Cass. 99 F Disq. 169 F
THAI BOXING Cass. 99 F Disq. 169 F
TRAILBLAZER Cass. 99 F Disq. 169 F
DRAGON'S LAIR Cass. 99 F Disq. 169 F
INFORMAKIT ou KIDKIT Cass. Disq. 299 F
PASSAGERS DU VENT Disq. 299 F
BRIDGE INFOGRAMME
DISCOLOGY Disq. 350 F
FIRE LORD Cass. 99 F
IKARI WARRIOR Cass. 99 F Disq. 169 F
INFILTRATOR Cass. 99 F Disq.169 F
NOW GAMES Cass. 139 F
PACK FIL (4 jeux) Cass. 145 F Disq. 195 F
SECRET DU TOMBEAU Cass. 160 F Disq. 200 F
XENO Cass. 99 F
PYRAMIDE D'ATLANTIS Cass. 160 F Disq. 200 F
M.G.T. Cass. 160 F Disq. 200 F
TENSIONS Cass. 149 F Disq. 189 F
AMERICA'S CUP Cass. 119 F Disq. 189 F
KONAMI COIN-OP (5 jeux) Cass. 120 F Disq. 180 F
MEPHISTO (ESAT) Cass. 150 F Disq. 185 F

ECHO-SOFT (ESAT) Cass. 295 F Disq. 395 F
C.A.O. Cass. 340 F Disq. 430 F
RAM DISK Disq. 250 F
ESPACE & SOLIDE Disq. 199 F
MATHS 2e CYCLE Disq. 290 F
EQUATION/INEQUATION Disq. 225 F
MATHS 5e/4e Disq. 199 F
MATHS 6e Disq. 199 F
HERCULE Disq. 250 F
L'ANIMALIER Disq. 195 F
MUSIC SYSTEM Disq. 250 F
MONOPOLY Cass. 169 F Disq. 220 F
TOP SECRET Disq. 240 F
LIGHT FORCE Cass. 99 F Disq. 159 F
LE PACTE Disq. 230 F
DEMAIN HOLOCAUSTE Disq. 225 F
MASTERCALC 6128 Disq. 350 F
MASTERFILE 6128 Disq. 350 F
PSYCHO TEST (ESAT) Disq. 135 F

LOGICIELS POUR PC

HELICAT ACE Disq. 249 F
CHAMPION CHIP GOLF Disq. 299 F
BRUCE LEE Disq. 199 F
STRIP POKER Disq. 229 F
TEXTOMAT Disq. 818 F
VP PLANNER Disq. 1174 F
YES YOU CAN Disq. 1174 F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADES

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT
Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeux très classique.

5e AXE
Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

AMELIE MINUIT
Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

BIGGLES
Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

CAULDRON
Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D
Disq. 8479 **189 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER
Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL
Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

ELECTRO FREDDY
Cass. 8065 **99 F** Disq. 8195 **149 F**
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

EQUINOX
Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5e dimension. les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ELECTRIC WONDERLAND
Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS
Cass. 8525 **29 F**
Dans le chateau de Spriteland, affontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FRUITY FRANK
Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcades que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

GHOST'N GOBLINS
Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

INFERNAL RUNNER
Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

MACADAM BUMPER
Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

RAID SOUTERRAIN
Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'arcade très rapide.

RESQUILLEUR
Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour celà, il vous faut réflechir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROOM 10
Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

SAI COMBAT
Cass. 8475 **99 F**
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maitres du joystick.

SHOGUN
Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

SORCERY
Cass. 8169 **99 F**
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

SORCERY +
Disq. 8376 **169 F**
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

SOUL OF A ROBOT
Cass. 8525 **29 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

SUPER SLEUTH
Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drole mélange d'arcade/aventure.

TOUJOURS PRET
Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

ZAXX
Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOMBI
Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombis qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

NEXUS
Cass. 8904 **119 F** Disc. 8906 **169 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnapé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

ATLANTIS
Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

BATMAN
Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

CAP SUR DAKAR
Disq. 8493 **295 F**
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drole.

CRAFTON ET XUNK
Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**
Vous débarquez sur une ile déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez vous ? Excellent graphisme.

DOSSIER G
Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez anlyser toutes hypothèses.

EDEN BLUES
Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Saurez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON
Cass. 8231 **149 F**
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

FAIRLIGHT
Cass. 8208 **99 F**
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

L'AIGLE D'OR
Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**
TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmenera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC
Cass. 8327 **245 F**
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT
Cass. 8213 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

MANDRAGORE
Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**
Grace à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MERCENAIRE
Cass. 8650 **169 F**
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE
Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**
Jeux d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

MEURTRE A GRANDE VITESSE
Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE
Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**
Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

MONTSEGUR
Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmenera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible chateau de Montségur. Excellente animation.

MYSTERE DU KIKEKANKOI
Cass. 8111 **169 F**
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroique pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

ORPHEE
Disq. 8497 **249 F**
Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC
Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

RAID SUR TENERE
Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**
Jeu d'aventure et de simulation de conduite automibile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les piéges du désert.

SNOW BALL
Cass. 8532 **99 F**
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

THE HOBBIT
Cass. 8181 **225 F**
Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec le logiciel.

VERA CRUZ
Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**
Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

WARRIOR
Cass. 8406 **135 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +
Disq. 8529 **149 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un chateau. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits. Graphisme exceptionnel.

ZORRO
Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

SRAM
Disq. 8474 **195 F**
Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeux de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258 **139 F**
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION
Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé. mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA
Cass. 8125 **169 F** Disq. 8590 **220 F**
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

RALLY II
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroique. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicopère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TURBO ESPRIT
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeux de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

LES JEUX DE STRATEGIE

ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

STRATEGY
Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

MILLE BORNES
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLY
Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLY est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera la souffle.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraimeent pour tous les gouts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recette possibles. Très intéresant pour les célibataires en manque d'idées.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaître à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grâce à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaître l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL+ GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indéxés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCALC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaitre.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

NOUVEAUTÉS

METHODE ASSIMIL Disq. **590 F**
ALGEBRE Cass. **235 F** Disq. **260 F**
BUDGET FAMILIAL LORICIELS
Cass. **195 F** Disq. **240 F**
SPACE HARRIER Disq. **199 F**
GESTION DOMESTIQUE
Cass. **200 F** Disq. **245 F**
MUSIC SYSTEME
Cass. **195 F** Disq. **250 F**
ADVANCED MUSIC SYSTEM
Disq. **350 F**
MEURTRE EN SERIE
Cass. **245 F** Disq. **299 F**
PASSAGERS DU TEMPS
Disq. **230 F**
GAUNTLET
Cass. **99 F** Disq. **169 F**
ASPHALT Disq. **190 F**
LITTLE COMPUTER Disq. **169 F**
ATHLETIC
Cass. **160 F** Disq. **200 F**
FLOPPY
Cass. **38 F** Disq. **200 F**
3D STUDIO Disq. **199 F**
GRAPHIC STUDIO Disq. **199 F**
PROGRAMMER STUDIO Disq. **199 F**
MUSIC STUDIO Disq. **199 F**
BOUNDER PCW Disq **240 F**
PAC MAN Disq. **159 F**
AMX PAGE MAKER Disq. **790 F**
FRAME Cass. **125 F**
COBRA Cass. **109 F** Disq. **169 F**
IMPOSSABALL Cass. **99 F**
ACE OF ACES
Cass. **109 F** Disq **169 F**
DONKEY DONG
Cass. **109 F** Disq. 175 F

ALIENS Cass. **119 F** Disq. **169 F**
YIE OR KUNG FU
Cass. **109 F** Disq. **169 F**
SHORT CIRCUIT
Cass. **115 F** Disq. **179 F**
TIMETRAX Cass. **129 F**
PALITROR
Cass. **115 F** Disq. **169 F**
HIVE Cass. **109 F**
1001 BC Cass. **195 F**
ASTERIX ET LE CHAUDRON MAGIQUE
Cass. **119 F**
STYLE Cass. **160 F** Disq. **230 F**
BOMBJACK 2
Cass. **109 F** Disq. **169 FD**
LA FORMULE Cass. **150 F**
ACE Cass. **119 F**
SAPIENS
Cass. **160 F** Disq. **200 F**
SYNDROME
Cass. **120 F** Disq. **199 F**
MASSACRE A LA TOMATE
Cass. **120 F** Disq. **199 F**
ZOX 2099
Cass. **160 F** Disq. **200 F**
TOP GUN
Cass. **109 F** Disq. **169 F**
DRAGON'S N° 2
Cass. **109 F** Disq. **169 F**
FAIAL Disq. **210 F**
M'ENFIN Disq. **210 F**
GLIDER RIDER Disq. **159 F**
L'HERITAGE Cass. **180 F** Disq. **200 F**
TOAD RUNNER Disq. **175 F**
ANTIRIAD Cass. **109 F** Disq. **169 F**
DAKAR 4x4 Disq. **195 F**
SCOTT WINDER Disq. **290 F**
MISSION TORPEDO Disq. **225 F**
QUATRE SAISONS Disq. **210 F**
CAPUCINE Disq. **210 F**
SRAM 2 Disq. **220 F**
ENIGME A OXFORD
Cass. **195 F** Disq. **295 F**
MATHS SECOND CYCLE
Cass. **195 F**
MATHS 6E Cass. **175 F**
MATHS 5E Cass. **175 F**
MATHS 4E Cass. **175 F**
APPRENDS-MOI A LIRE
Disq. **285 F**
AMSTRAD A LA MATERNELLE
Cass. **290 F**
EDUCATIF 6 Disqu. **220 F**
GEO Cass. **160 F** Disq. **220 F**
COURS DE BASIC Disc. **260 F**
COMPACMOVE Disc. **270 F**
SIGMA 7 Disq. **169 F**

COMPILATIONS

COMPILATION HIT COLLECTION 1
Buggy 2, Devil Casttle, MLM 3D, ZAXX
Cass. **120 F** Disq. **180 F**
HITPACK (Commando, Airwolf, Frank Bruno, Bombjack)
Cass. **120 F** Disq. **180 F**
MILLON 3 (Fighter Pilot, Ghost Buster, Kung Fu Master, Rambo)
Cass. **120 F** Disq. **180 F**
FIVE STARS (Spindizzy, Who Dares Wins 2, Three Weeks in Paradise, Zoids, Equinox)
Disq. **195 F**
BIG 4 (Combat Lynx, Critical, Turbo Esprit, Saboteur) Disq. **169 F**
KONAMIS HIT (Green Beret, Mickie, Yie or Kung Fu, Hypersport)
Cass. **120 F** Disq. **180 F**
FILE PACK (V, Wanted Gunfright, The Way of the Tiger)
Cass. **145 F** Disq. **195 F**

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX

De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

AMSTRAMDAMES
Disq. 8290 **199 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BRIDGE PLAYER 3D
Disq. 8089 **220 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

FORCE IV
MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

ALIENOR
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, compte d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement clair (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

D BASE II
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS
Disq. 8150 **1280 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel,les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS
Disq. 8699 **245 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire palir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

WORDSTAR
Disq. 8652 **890 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

UTILITAIRES DE DESSIN

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Identique à CPC. Voir Logiciels Graphiques.

LOGICIELS POUR PC 1512

LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
WORDSTAR 1512 le logiciel de TTX le plus utilisé	750F	889F
SUPERCALC III un tableur graphique performant	750F	889F
REFLEX la base de données analytique de Borland	835F	990F
SIDEKICK l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde	330F	391F
COMPTABILITE SAARI une des meilleures comptas pour PC	1980F	2348F
FACTURATION STOCK FASSI idéale pour les PME-PMI	1980F	2348F
PAYE GIPSI une paie très complète jusqu'à 500 personnes	1980F	2348F
FRAMEWORK PREMIOR un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC	990F	1174F
D BASE II PC un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers)	990F	1174F
COMPTA LPC une bonne comptabilité de base	950F	1126F
GESTION LPC un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock	4200F	4981F
GEM WRITE traitement de texte puissant et rapide	990F	1174F
GEM DRAW programme graphique haute qualité révolutionnaire	990F	1174F
GEM WORD CHART pour organiser la présentation de vos idées	990F	1174F
GEM GRAPH permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données	990F	1174F
GEM DIARY un agenda + un calendrier + un réveil + un index	990F	1174F
GEM FONT EDITOR modifiez les polices de caractères de GEM	990F	1174F
GEM DRAW BUSINESS LIBRARY une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart	429F	508F
GEM PROGRAMMERS TOOL KIT développeurs, entrez dans le monde de GEM	1990F	2360F
GEM FONTS AND DRIVERS PACK le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes	429F	508F

LOGICIELS BORLAND

TURBOPASCAL célèbre version de Pascal par Mr Kahn	995F	1180F
TURBO TUTOR autoformation au Turbopascal	295F	349F
TURBOGAME WORKS outil de programmation pour Turbopascal	595F	705F
TURBO DATABASE TOOLBOX gestion de base de données sous Pascal	595F	705F
TURBO GRAPHIX TOOLBOX création graphique avec Turbopascal	595F	705F
TURBO EDITOR TOOLBOX générateur d'édition pour Turbo Pascal	595F	705F
TURBO JUMBO PACK pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix	2495F	2959F
TURBO PROLOG version Turbo du langage Prolog	995F	1180F
TURBO LIGHTNING puissant dictionnaire en anglais	995F	1180F
REFLEX WORKSHOP 22 exemples d'applications pour Reflex	695F	824F
REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP	1995F	2366F

LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

LOTUS I, II, III tableur graphique, base de données	4100F	4862F
SYMPHONY tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications	5700F	6760F
D BASE III version française de la célèbre base de données	7950F	9428F
FRAMEWORK II le célèbre logiciel intégré d'Ashtontate	7950F	9428F
EASY traitement de texte de micropro ultra simple	1695F	2000F
MULTIPLAN II version 65 fois plus puissante du célèbre tableur	2790F	3308F
WORD VERSION 2.0 dernière version de ce performant traitement de texte	3990F	4732F
MULTIPLAN II + SOURIS nouvelle version de Multiplan avec sa souris	4390F	5206F

	PRIX HT	PRIX TTC
CHART célèbre logiciel graphique de Microsoft	2990F	3546F
BASOR base de données de Talor	2970F	3523F
LASER PLUS le meilleur programme de Desktop Publishing	4850F	5752F
JENNIFER génère des applications complètes sous D Base III	4950F	5870F
DB REPORT WRITER générateur de rapports pour fichiers D Base III	1450F	1719F
CLICK ART PERSONAL PUBLISHER transforme votre PC en atelier de photocompo	1900F	2250F
SUPER PROJECT superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3	4500F	5337F
TEXTOR le célèbre traitement de texte français	3950F	4684F
OPEN ACCESS II Logiciel intégré professionnel	7900F	9368F
OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION	9400F	11148F
SUPERCALC 3 version II nouvelle version du tableur intégré	3950F	4684F
SUPER PROJECT PLUS gestion de projets compatible avec Supercalc 3	6900F	8183F
WORD PERFECT version 4.1 traitement de texte haut de gamme	5600F	6641F
EPISTOLE PC traitement de texte complet entièrement français	4400F	5218F
EDILIST gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000	695F	824F
WORDSTAR 2000 célèbre traitement de texte de Micropro	5850F	6838F
VERSION BASE PC logiciel français de gestion de bases de données	4950F	5870F
Q ET A logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificelle	2585F	3065F
INTELLIGENT BACKUP logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette	1500F	1779F
THE INSTRUCTOR II apprenez à utiliser votre clavier	490F	581F
PROFESSEUR DOS les commandes du DOS démystifiées	590F	699F
TUTORIAL SET professeur DOS et The Instructor II regroupés	950F	1126F
TYPING INSTRUCTOR cours d'apprentissage à la dactylographie	490F	581F
JAVELIN tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA	6950F	8242F
PARADOX base de données utilisant l'intelligence artificielle	7147F	8476F
NORTON UTILITIES V:3.1 la trousse de secours de votre PC	1206F	1430F
R: BASE 5000 base de données très puissante	2990F	3546F
CROSSTALK le standard des logiciels de communication	2281F	2705F
SIDEWAYS pour imprimer les tableaux à l'italienne	678F	804F
PFS FILE + REPORT le plus simple des gestionnaires de fichiers	2051F	2432F

LES LOGICIELS DE JEUX POUR PC

	PRIX TTC
CYRUS II CHESS 12 niveaux de jeux - échecs en 3-D	199F
SUMMER GAMES II participez aux Jeux Olympiques	199F
WINTERGAMES le grand classique des jeux de simulation	199F
ALEX HIGGINS SNOOKER le billard américain	199F
MEAN 18 GOLF jouez au golf en 3-D	199F
PITSTOP II course de voitures	199F
ONE ON ONE jeu d'arcade	349F
PINBALL CONSTRUCTION SET jeu de flipper	349F

	PRIX TTC
SEVEN CITIES OF GOLD jeu d'aventures	499F
ARCHON jeu de réflexion	359F
JEU DE MOTS compilation d'un jeu de **pendu** + Anagramme + Le Mot le plus long	195F
MANAGER jeu de simulation économique	395F
HACKER II jeu d'aventures	250F
JET simulateur de pilotage	580F
ROGUE jeu d'aventures	264F
TEMPLE OF ASHAI jeu d'aventures	363F
TRANSYLVANIA jeu d'aventures	245F

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 1
C'estle livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)
Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application N° 3
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simplé et efficace du basic CPC 464.
Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application N° 5
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.
Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.
Code 8822 **129 F**

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application N°8
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.
Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application N° 9
Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.
Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application N° 10
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.
Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application N° 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

LIBRAIRIRE AMSTRAD

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 — Micro Application Nº 14
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD — PSI
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 — PSI
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD
PSI - 1er volume
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2e volume
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD
PSI
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD — PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE — PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogoie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD — PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128
1er volume - Système de base — PSI
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664 — PSI
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION — SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes
Code 8830 **58 F**

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES — SYBEX
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES — SYBEX
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **82 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE BIORYTHMES — SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.
Code 8743 **108 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR — SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.
Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME — SYBEX
L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.
Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2 — SYBEX
Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M — SYBEX
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.
Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application Nº 15
Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX — SYBEX
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.
Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programme.
Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128 — Micro Application Nº 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui venlent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128 — Micro Application Nº 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.
Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC — Micro Application Nº 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.
Code 8710 **179 F**

LE GRAND LIVRE DU BASIC
Micro-Application
Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.
Code 8734 **149 F**
avec disquette d'accompagnement **249 F**

BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW
Micro Application
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.
Code 8868 **129 F**

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS — SYBEX
Représenter des polyédres, des surfaces, vois des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.
Code 8837 **148 F**

LOCOSCRIPT — SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **1108 F**

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

ROUTINES EN ASSEMBLEUR — SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

ASTROCALC — SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

GAGNEZ AUX COURSES — SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128**

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS — SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE — SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes des MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilité une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **172 F**

D BASE II INTRODUCTION — SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **188 F**

D BASE II APPLICATIONS — SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **168 F**

WORDSTAR APPLICATIONS — SYBEX
Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **168 F**

CPM PLUS 6128/8256 — PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES
PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 **140 F**

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD — PSI
Apprenez à maitriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 **150 F**

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR — PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maitriser grôce à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 **145 F**

TURBO PASCAL — PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **135 F**

3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE — PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

AMSTRAD A L'ECOLE — PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

AMSTRAD EN MUSIQUE — PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **165 F**

BASIC AMSTRAD — Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez poussez votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera dévouvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 **105 F**

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC — PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 **110 F**

CLEFS POUR D BASE II ET III — PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 **285 F**

CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque — PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 **155 F**

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD — PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquenciel et en accès direct, ceci vous permettra de maitriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

JEUX ET AVENTURE AMSTRAD
SYBEX — Code 8883 **128 F**

MINITEL ET MICRO ORDINATEUR
SYBEX — Code 8876 **110 F**

GUIDE DU LOGO
SYBEX — Code 8873 **128 F**

AMSTRAD : TURBO PASCAL
SYBEX — Code 8872 **148 F**

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL
SYBEX — Code **198 F**

BIBLE DU GRAPHISME
MICRO-APPLICATION — Code 8775 **199 F**

LE LIVRE DU LOGO
MICRO APPLICATION 18 — Code 8764 **149 F**

PCW 8256 / 8512

GESTION SUR AMSTRAD PCW
PSI — Code 8750 **175 F**

CLEFS POUR AMSTRAD PCW
PSI — Code 8767 **215 F**

LE GRAND LIVRE DU PCW
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

PC 1512

GUIDE DE L'UTILISATEUR PC 1512
SYBEX — Code 8875 **128 F**

GUIDE BASIC 2 PC 1512
SYBEX — Code 8874 **128 F**

DOS PLUS PC 1512
SYBEX — Code 8788 **128 F**

MS DOS, GUIDE DU PROGRAMMEUR
SYBEX — Code 8787 **248 F**

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
SYBEX — Code 8086/8088 **268 F**

LIVRE DU BASIC 2, PC 1512
MICRO APPLICATION — Code 8766 **179 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR PC 1512
MICRO APPLICATION — Code 8778 **179 F**

TRUCS et ASTUCES POUR TURBO PASCAL
MICRO APPLICATION — Code 8762 **149 F**

DU BASIC AU TURBO PASCAL POUR PC
MICRO APPLICATION — Code **199**

ECRANS ET FICHIERS EN LANGAGE C POUR PC
MICRO APPLICATION — Code 8777 **199 F**

GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE POUR PC 1512
MICRO APPLICATION — Code 8763 **249 F**

DOS PLUS SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI — Code 8780 **145 F**

GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI — Code 8784 **185 F**

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI — Code 8786 **195 F**

D BASE ET SES FICHIERS D BASE III et III Plus
PCV Diffusion - PSI — Code 7516 **185 F**

MS DOS PAS A PAS
PCV Diffusion - PSI — Code 8880 **135 F**

CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES
PCV Diffusion - PSI — Code 8879 **195 F**

LIVRE 1 - BASIC 2
AMSTRAD

EDITIONS PSI

Dictionnaire du Basic IBM	195 F
Techniques de Basic sur IBM/PC	180 F
Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC"	215 F
Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles	170 F
Au cœur de l'IBM/PC	120 F
Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC"	215 F
Assembleur 8088 de l'IBM/PC	250 F
Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC	175 F
Multiplan version 2 par l'exemple pour PC	150 F
50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC	130 F
Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC	120 F
Introduction à l'analyse financière sur Multiplan pour PC	110 F
Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette)	385 F
Turbo Pascal sur IBM/PC	165 F
Le relationnel sur IBM/PC	150 F
Clefs pour Word 2 pour PC et compatibles	200 F
PC, Modems et Serveurs	210 F
Télécommunications sur IBM/PC	140 F
Basic et ses fichiers Tome 1	110 F
Basic et ses fichiers Tome 2	105 F
Clefs pour D Base et III	285 F
Clefs pour Lotus I, II, III	130 F
Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3	190 F
Clefs pour Multiplan, version 2.0	105 F
Clefs pour Open Access	280 F
Clefs pour Textor	185 F
Clefs pour Word II sur PC	200 F
D-Base III en 12 commandes	95 F
Ecrire en D-Base II et III	195 F
Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal	200 F
Le langage de recherche de D-Base III	95 F
Le livre de Framework	150 F
Le livre de Lotus I, II, III, version II	195 F
Le livre de MS/PC-Dos	130 F
MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3	135 F
Plus loin avec D-Base III	95 F
Clefs pour PC et compatibles	195 F
Programmer en D-Base III et III+	185 F
Super Jeux PC et compatibles	120 F

EDITIONS SYBEX

Programmation en assembleur du 8086/8088	198 F
Programmation du 8086/8088	198 F
Guide de MS-DOS	198 F
Introduction à Lotus I, II, III	148 F
Lotus I, II, III, Programmation des macro-commandes	198 F
Lotus I, II ,III pour l'entreprise	178 F
Multiplan pour l'entreprise	148 F
Visicalc pour l'entreprise	148 F
Visicalc Applications	148 F
Introduction à D-Base II	178 F
Introduction à D-Base III	198 F
Applications D-Base II	148 F
Graphiques sur IBM/PC	148 F
IBM/PC - Guide de l'utilisateur	78 F
IBM/PC - 66 programmes Basic	78 F

REVUES

AMSTRAD MAGAZINE
REVUE — Code 8842 **19 F**

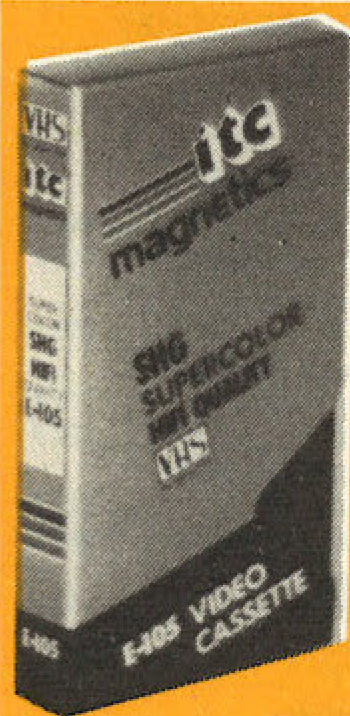
AMSTRAD USER
REVUE — Code 8860 **10 F**

ECHO PCW
REVUE — **30 F**

GENERAL®

10, bd de Strasbourg
75010 Paris
☎ 42.06.50.50

devient le DISTRIBUTEUR EXCLUSIF en France des CASSETTES VIDEO ITC



Cet évènement important permet désormais aux consommateurs français d'acquérir la qualité allemande A PRIX D'USINE. GENERAL est en effet directement livré de l'usine ITC chaque semaine.

Profitez de l'expérience longue de plusieurs années d'un des premiers fabricants indépendants de cassettes à bande magnétique d'Allemagne : ITC MAGNETICS.

Ces cassettes audio/video ouvrent de nouvelles perspectives en matière d'image et de son.

Leurs couleurs, d'une grande brillance, la netteté de leurs images et la qualité du son, dépassent toutes les exigences.

L'excellent know-how et une technique très moderne de fabrication utilisant seulement les meilleures matières premières, rendent possible un tel degré de perfection :

- défilement de la bande sans à-coups, grâce à des paliers de bobines jouant facilement
- grande résitance à la rupture grâce à la solidité du support
- longue durée de vie grâce à un revêtement spécial de la bande.

E 30	SHG SUPERCOLOR	les 10	249F
E 60	SHG SUPERCOLOR	les 10	259F
E 90	SHG SUPERCOLOR	les 10	279F
E 100	SHG SUPERCOLOR	les 10	289F
E 105	SHG SUPERCOLOR	les 10	299F
E 120	SHG SUPERCOLOR	les 10	349F
E 135	SHG SUPERCOLOR	les 10	369F
E 150	SHG SUPERCOLOR	les 10	379F
E 180	SHG SUPERCOLOR	les 10	399F
E 195	SHG SUPERCOLOR	les 10	499F
E 200	SHG SUPERCOLOR	les 10	549F
E 240	SHG SUPERCOLOR	les 10	599F

BOITIERS THERMOFORMÉS

plastique noir avec cristal transparent (format jaquette Télé K7)

les 10 : 30F*

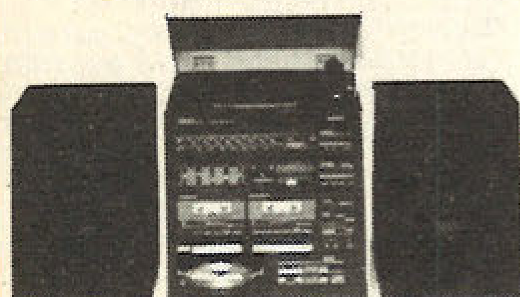
Ces prix sont toutes taxes comprises y compris les droits d'auteurs * pas d'expédition par poste pour les boitiers

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi

CHAINES BUDGET GENERAL
AMSTRAD CD-1000 et CD-2000



HISTORIQUE
La différence entre la CD 1000 et la CD 2000 est la fourniture d'un meuble et des enceintes 15 cm plus grandes dans le sens de la hauteur pour la CD 2000 que pour la CD 1000.
Amstrad est en train de devenir le leader mondial de la micro informatique grace à des produits au rapport qualité prix sans concurrence. En matière de HI-FI, la position est la même et la CD 1000 ou CD 2000 représentent un pas en avant dans la démocratisation de la chaine avec laser disc.

PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES
La CD 1000 ou CD 2000 hormis le meuble et la dimension des enceintes sont rigoureusement identiques pour l'aspect. Présentation noire satinée. Touches alu claires, capot platine fumé.
De haut en bas du rack, nous trouvons les éléments suivants :

1. Plateau
2. Bouton 33/45 tours
3. Marche/Arrêt de la platine
4. Recherche des stations
5. Bouton FM
6. Bouton PO (MW)
7. Bouton GO (LW)
8. Voyant lumineux d'alimentation
9. Bouton marche/arrêt
10. Egaliseur graphique
11. Balance
12. Voyants lumineux indicateurs de puissance
13. Sélection tuner
14. Sélection cassette
15. Sélection platine T.D.
16. Sélection CD
17. Contrôle du volume
18. Arrêt/éjection
19. Rembobinage
20. Avance rapide
21. Reproduction
22. Enregistrement
23. Pause
24. Arrêt/éjection
25. Rembobinage
26. Avance rapide
27. Reproduction
28. Compteur
29. Remise à zéro du compteur
30. Touche Mono/Stéréo
31. Sélection de la cassette norm./CrO2/métal
32. Pause
33. Prise micro droit
34. Prise casque
35. Prise micro gauche
36. Tiroir CD
37. Afficheur CD
38. Ouvrir/arrêt/fermer
39. Ecoute
40. Pause
41. Recherche avant
42. Recherche arrière

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE COMPACT DISC

Mise sous tension
A l'allumage du bouton d'alimentation (9), 2 tirets apparaîtront sur l'afficheur CD LED (voir fig. 8.). Si le tiroir est ouvert, il sera refermé automatiquement. S'il y a un disque dans l'appareil, la lecture du nombre de plages commencera (pendant la lecture, les tirets clignoteront : fig. 9) et sera affiché (fig. 10). Le message d'erreur "Er" sera affiché (fig. 11), pour indiquer qu'il n'y a pas de disque dans le tiroir.

Lecture d'un disque
Appuyez sur le bouton de fonction CD (16), pressez la touche Close/Stop/Open (38) pour ouvrir le tiroir porte-disque. Posez le disque délicatement, AVEC LE CÔTÉ ETIQUETTE DESSUS, sur le plateau (voir fig. 12), pressez à nouveau la touche Close/Stop/Open pour refermer le tiroir. Le nombre total de plages est affiché sur l'afficheur CD. Appuyez sur Play (39), le premier morceau du disque sera lu, et le numéro 1, sera affiché pour le confirmer. Le numéro de chaque plage sera affiché au fur et à mesure de la lecture du disque.
Si l'appareil est déjà sur Play, appuyez à nouveau sur la touche Play (39) et le morceau sera relu.

Saut des plages
Si vous maintenez appuyée la touche de lecture Play (39) pendant plus de 2 secondes, l'indicateur CD augmentera d'un chiffre automatiquement, une fois arrivé à la plage choisie, relachez la touche Play et ce morceau sera lu. Si l'affichage atteint le dernier numéro de ce disque, il retournera à "1" et continuera.

Mise en attente
Si la touche Pause (40) est pressée pendant l'écoute, la lecture sera interrompue jusqu'à ce que la touche Pause soit à nouveau pressée. Le mode Pause sera indiqué sur l'afficheur CD par un clignotement.

Fermeture/Arrêt/Ouverture (Close/Stop/Open)
Pour arrêter la lecture pendant l'écoute, appuyez sur la touche Close/Stop/Open (38), appuyez une deuxième fois pour ouvrir le tiroir porte-disque, et retirez le disc. Pour refermer le tiroir, appuyez à nouveau sur la touche Close/Stop/Open. NE JAMAIS ESSAYER D'OUVRIR OU DE FERMER LE TIROIR A LA MAIN OU DE L'OBSTRUER DURANT SA MARCHE.

Recherche d'avance ou de retour
Si les touches d'avance et de retour (41, 42) sont relâchées pendant l'écoute, la recherche commencera rapidement, et le disque continuera à être entendu. (Pendant la pause, la recherche se fera sans son). Si les touches sont pressées plus de 3 secondes, la recherche sera plus rapide, 3 secondes plus tard, la vitesse de la recherche sera augmentée à son maximum et vous n'entendrez plus le disque.
Pendant la recherche, le numéro des plages sera affiché sur l'afficheur CD.
Notez que la recherche d'avance ne dépassera pas le dernier numéro de la plage du disque, de même que pour la recherche de retour qui s'arrêtera à la plage "1". Si vous forcez ceci, le message d'erreur sera affiché (fig. 11).

Affichage d'erreur
Le message d'erreur sera affiché chaque fois que l'appareil recevra une commande interdite.
Par exemple, si la touche Play est pressée et qu'il n'y a pas de disque dans le tiroir, ou si le disque a été posée sur la mauvaise face.

Fonctionnement de la cassette
Reproduction simple
Vous pouvez écouter une cassette préenregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (14). Puis appuyez sur le bouton "éject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur et appuyez sur Play.
Appuyez sur le bouton du sélecteur de cassette (14). Appuyez sur les deux boutons Eject et insérez une cassette dans chaque lecteur (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des lecteurs, ensuite appuyez sur Play de la cassette 1 et Play de la cassette 2.
La cassette du lecteur 1 est reproduite jusqu'à la fin, quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.

Enregistrement
A partir de la radio, d'une platine tourne disque ou d'un disque compact.
Lorsque vous écoutez la radio (PO-GO ou FM) ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 1.
Insérez votre cassette dans le lecteur 1 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton Pause, puis appuyez sur les boutons Record et Play en même temps pour bien les enclancher.
Quand l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche Stop. Si la cassette se termine avant que vous pressiez Stop, le mécanisme s'arrêtera automatiquement.
Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur Play et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement.
Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche Stop/éject et la porte cassette s'ouvrira.

Copie de cassette à cassette
Vous pouvez faire un duplicata de bande de la cassette 2 sur la cassette 1. Appuyez sur le bouton de sélection de cassete (14).
Insérez la cassette sur laquelle vous voulez enregistrer dans le lecteur 1. Appuyez sur le bouton enregistrement (Record) et écoute (Play) en même temps pour bien les enclancher. Introduisez la cassette que vous voulez copier dans le lecteur 2 et à l'aide des boutons du lecteur 2, déroulez la bande jusqu'à l'endroit où vous désirez commencer votre copie.
Appuyez sur les touches Pause et Play du lecteur 2. Appuyez sur les deux touches Pause en même temps pour commencer la copie.
Lorsque votre copie est terminée, appuyez sur les boutons stop des cassettes 1 et 2.

C) NOTRE OPINION SUR LA CHAINE AMSTRAD
Indépendamment, les CD1000 et CD 2000 représentent une fantastique nécessité bien dans l'esprit Amstrad. Toutes nos espérances de vente sont dépassées avec ce produit qui n'a à notre connaissance pas d'équivalence sur le marché sur le plan prix performance.

L'AMSTRAD CD 1000 complète avec ses enceintes
4490F
A crédit CETELEM
890F au comptant + 18 mensualités de **239F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 482,40F

L'AMSTRAD CD 2000 complète avec ses enceintes
4990F
A crédit CETELEM
990F au comptant + 18 mensualités de **266,90F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 804,20F

D) CARACTERISTIQUE TECHNIQUES.
SECTION AMPLIFICATEUR
Puissance 10 Watts RMS par canal, puissance totale musicale 40 Watts. Courbe de réponse 20Kz - 20kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique 100Hz +/−10dB, 400Hz +/−10dB, 1KHz +/−10dB, 3KHz +/−10dB, 10KHz +/−10dB

SECTION TUNER
FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1650KHz. GO 150 – 270KHz. Sensibilité FM 75 ohms BALANCE NON REGLEE

SECTION CASSETTE
Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 4 pistes, 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 %. Distorsion 1 %. Fréquence bande normale 80Hz – 10KHz. Courbe de réponse bande Chrome 80Hz – 12KHz, bande Métal 80Hz – 12KHz. Sensibilité Micro 0.5mV– 600 ohms.

SECTION COMPACT DISC
Système de lecture : rayon laser optique. Pleurage et scintillement : non mesurable (précision quartz). Rapport signal/bruit : supérieur à 90 dB. Diaphonie : supérieure à 90 dB.

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE
Platine contrôle manuel. Cellule magnétique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.

DIMENSIONS ET POIDS (CD1000)
Appareil principal 36 cm(L) X 39 cm(H) X 33 cm(P). Poids 10.2Kgs. Enceintes 25 cm(L) X 35 cm(H) X 21 cm(P). Poids 4Kgs. Alimentation 220-240V AC,

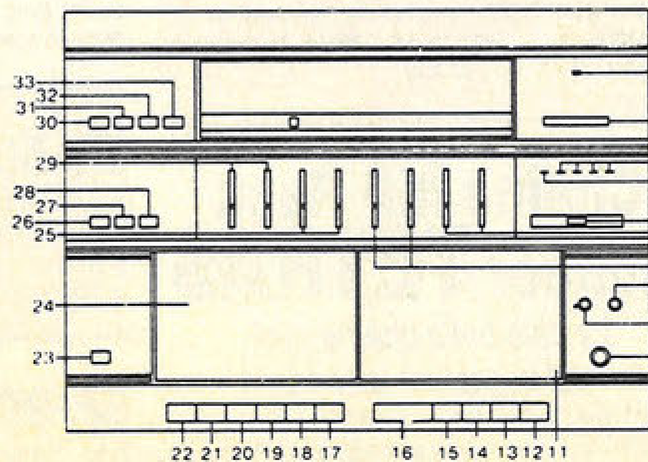
CHAINES BUDGET GENERAL
AMSTRAD SM-45 et TS-46



16. reproduction (1)
17. touche pause (2)
18. Arrêt / éjection (2)
19. avance rapide (2)
20. rembobinage (2)
21. reproduction (2)
22. enregistrement (2)
23. marche / arrêt
24. cassette 2
25. correcteur physiologique
26. touche tuner
27. touche platine cassette
28. touche platine tourne-disque
29. basses
30. touche FM
31. touche Mono/stéréo
32. touche PO
33. touche GO
34. prise antenne FM
35. prise haut-parleur droit
36. prise haut-parleur gauche
37. cordon d'alimentation secteur
38. élèvateur du bras de lecteur
39. patte de fixation
40. patte de positionnement manuel
41. sélecteur de vitesse (33/45 Tours)

A) HISTORIQUE
La SM45 et sa sœur la TS46 ne diffère que par l'ensemble et la taille des enceintes qui sont 15 cm plus hautes pour la TS46. Ce sont les tous derniers modèles de la prestigieuse marque Amstrad. Pour ceux qui ne le sauraient pas, près de 15 à 20 % des chaînes en rack vendus en france le sont par Amstrad. Les raisons de ce succès ? L'incroyable rapport prix performance permis grace à une intégration dans la construction particulièrement poussée et de très grandes séries de fabrication.

B) DESCRIPTION DE LA CHAINE
1. indicateur FM stéréo
2. recherche des stations
3. indicateur de niveau de sortie
4. indicateur de mise sous tension
5. volume
6. balance
7. aigus
8. prise micro droite
9. prise micro gauche
10. prise casque
11. cassette 1
12. touche pause (1)
13. Arrêt / éjection (1)
14. avance rapide (1)
15. rembobinage (1)



FONCTIONNEMENT DE L'AMPLI
Utilisez les boutons de basses et d'aigus pour régler la tonalité à votre goût et en fonction de l'accoustique de votre pièce. Vous pouvez également régler la balance entre les enceintes à l'aide du bouton Nº 6, suivant l'endroit où vous avez placé vos enceintes. En faisant tourner le bouton vers la gauche, vous déplacez le son vers la gauche, et en faisant tourner le bouton vers la droite, vous déplacez le son du côté droit. Vous pouvez écouter votre chaîne à l'aide d'un casque en insérant le casque dans la prise casque (10).
Des voyants lumineux de droite et de gauche situés sur l'ampli vous indiquent la puissance de sortie de l'ampli.

FONCTIONNEMENT DU TUNER
PO/GO, pour utiliser ces gammes d'ondes, appuyez sur l'une ou l'autre de ces touches et à l'aide du bouton de recherches des stations, placez-vous sur la station de votre choix. Aucun branchement d'antenne extérieure n'est nécessaire étant donné que l'appareil à une antenne ferrite incorporée.
FM, pour la FM, branchez une antenne co-axiale se trouvant à l'arrière de votre ensemble. Le fil d'antenne doit être équipé d'une prise co-axiale de 75 ohms. Appuyez sur la touche FM, et placez-vous sur une station FM avec le bouton de recherche des stations. Vous éliminez les interférences en pressant sur la touche "Mute". L'indicateur FM stéréo s'éclaire lorsque vous êtes en FM. Dans les endroits où le signal est faible, soit parce que l'antenne n'est pas bonne soit parce-que vous êtes trop loin de l'emetteur, il peut se produire des bruits de fond importants en FM. Les bruits peuvent être réduits en mettant la touche "Mono/stéréo" sur mono. Dans cette position vous écoutez votre émission en mono bien sûr. Notez qu'en PO/GO, l'indicateur stéréo FM, l'AFC et le silencieux ne fonctionnent pas.

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE DISQUE
La platine disque est protégée par un couvercle anti-poussière. Pour écouter des disques, le bouton (20) de sélection de la fonction Phono doit être enfoncé.
La platine disque fonctionne avec des 33 Tours ou des 45 Tours.,

OPERATION
1. Placez le disque sur la platine et sélectionnez la vitesse avec le sélecteur de vitesse (33/45 Tours).
2. Soulevez le bras de lecture.
3. Utilisez la patte de positionnement manuel pour placer le bras sur le disque a l'emplacement désiré. La platine doit maintenant avoir commencé à tourner.
4. Pour placer avec précaution le saphir sur le disque, utilisez avec douceur l'élévateur du bras de lecteur.
5. La platine s'arrête lorsque le disque est fini.
6. Le bras doit être délicatement remis en place avant de refaire tourner la platine.
7. L'adaptateur pour 45 Tours au centre de la platine peut être élevé en le tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, et peut être abaissé en le tournant dans l'autre sens.

Si vous utilisez la platine disque avec une puissance élevée (spécialement si les basses sont fortes), assurez-vous que les haut-parleurs ne sont pas à proximité du meuble HiFi pour éviter le retour.

FONCTIONNEMENT DE LA CASSETTE
Reproduction simple
Vous pouvez écouter une cassette pré-enregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (27), puis appuyez sur le bouton "Eject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur, ensuite appuyez sur "Play".
Lecture en continu
Appuyez sur le sélecteur de cassette (27). Appuyez sur les deux boutons "Eject" et insérez une cassette dans chaque lecteur et appuyez sur "Pause" de la cassette 1 et "Pause" de la cassette 2 (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des deux lecteurs, ensuite appuyez sur "Play" de la cassette 1 et "Play" de la cassette 2. Relachez le bouton "Pause" de la cassette 1. La cassette 1 est reproduite jusqu'à la fin. Quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.
Enregistrement
Lorsque vous écoutez la radio (FM, PO, GO), ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 2.
Insérez votre cassette dans le lecteur 2 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton "Pause", puis appuyez sur les boutons "Record" et "Play" en même temps pour bien les enclencher ; vous devriez pouvoir entendre ce que vous êtes en train d'enregistrer. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur "Pause" et la cassette commencera à tourner. Si vous désirez interrompre temporairement l'enregistrement, appuyez sur "Pause". Pour reprendre, ré-appuyez sur "Pause". Lorsque l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche "Stop". Si la cassette se termine avant que vous pressiez "Stop", le mécanisme s'arrêtera automatiquement. Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur "Play" et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement. Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche "Stop-eject" et la porte cassette s'ouvrira.

L'AMSTRAD SM-45 complète avec ses enceintes
1490F
A crédit Cetelem : **0% comptant** + 6 mensualités de **268,60F**. TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

L'AMSTRAD TS-46 complète avec ses enceintes
1690F
A crédit Cetelem : **190F comptant** + 6 mensualités de **268,60F**. TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

C) NOTRE OPINION
La SM45 sans meuble et la TS46 avec son meuble n'ont pas seulement un rapport prix performance stupéfiant. Leur qualité musicale est remarquable et satisfaira les amateurs qui ne souhaitent pas consacrer trop à leur budget. L'esthétique est superbe et digne de certaines chaînes valant quatre fois plus cher.

D) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES
SECTION AMPLIFICATEUR : Puissance 5 watts RMS par canal, puissance totale musicale 20 watts. Courbes de réponse 20 Hz – 20 kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique basse +/− 10 dB, milieu +/− 10dB, aigu +/− 10dB

SECTION TUNER : FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1680kHz. GO 155 – 280kHz. Sensibilité FM 3µV. Entrée antenne FM 75ohms

SECTION CASSETTE : Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 % WRMS. Distorsion 1 %. Courbe de réponse bande normale 80Hz – 12kHz. Sensibilité micro 0.6mV – 600ohms.

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE : Platine contrôle manuel avec auto-stop. Cellule céramique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.

DIMENSION ET POIDS : Appareil principal 36 cm(L) X 32 cm(H) X 33 cm (P). Poids 7.25Kgs
Enceintes 18 cm(L) X 26 cm(H) X 14 cm(P). Poids 3.6Kgs X 2
Alimentation 220/240 V AC, 50 Hz

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi

Chaîne hifi Midi Pioneer S1100

Un rapport qualité/prix exceptionnel

PRIX GENERAL 3995F
A crédit : 695F au comptant
+18 mensualités de **219,50F**
Coût total du crédit avec assurance : **650F**
TEG 18,27 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-1100

PL-X33Z (BK) : platine tourne-disque - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM. (PC-295T).

F-X33ZL (BK) : syntoniseur - stéréo PO/GO/FM.

DC-X33Z (BK) : platine à cassette-amplificateur - grande puissance 45W (musicaux DIN) - platine à inversion automatique - mécanisme à tête pivotante correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

S–202X : enceintes acoustiques - double voie - haut-parleur de grave 16 cm - peu encombrant.

Chaîne hifi Midi Pioneer S4400

La qualité du désign est à l'égal de la sonorité

PRIX GENERAL 5295F
A crédit : 1295F au comptant
+18 mensualitéq de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-4400

PL-X33Z (BK) : platine tourne-disque - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM. (PC-295T).

F-X55ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz PO/GO/FM. avec 8+8 présélections.

DC-X55Z (BK) : platine à cassette-amplificateur - grande puissance 70W (musicaux DIN) - double platine à cassette avec inversion automatique - enchaînement de la lecture par relais - mécanisme à tête pivotante X 2 - correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

S–202X : enceintes acoustiques - double voie - haut-parleur de grave 16 cm - enceintes -plates.

Chaîne hifi rack Pioneer TOUCAN



Le premier prix pour une excellente chaîne rack signée Pioneer

PRIX GENERAL 5395F
A crédit : 1395F au comptant
+18 mensualité de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 casque laser

TOUCAN P

DC-555Z (BK) : platine à cassette - amplificateur grande puissance 70W (musicaux DIN) - double platine à cassette avec inversion automatique - enchaînement de la lecture par relais - mécanisme à tête pivotante X 2 - correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

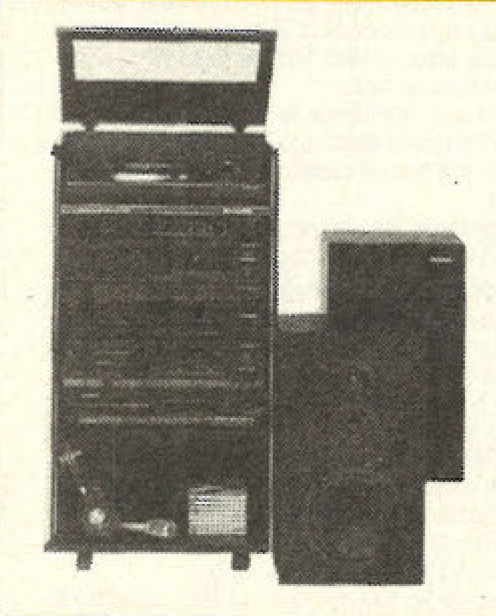
TX-555ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse fréquence à quartz PO/GO/FM avec 8 + 8 présélections

PL-333Z (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - plateau 30 cm - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM.

CS-570 (BK) : Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - Système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône 20 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne hifi Rack Pioneer COURLIS

Une chaîne équilibrée où tous les éléments se marient harmonieusement



PRIX GENERAL 5987F
A crédit : 1487F au comptant
+24 mensualités de **236,50F**
Coût total du crédit avec assurance : **1176,00F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

COURLIS

SA–570 (BK) : amplificateur intégré, 40W/canal (DIN) - copie de bandes - correction physiologique - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu - indicateurs de signaux d'entrée (LED).

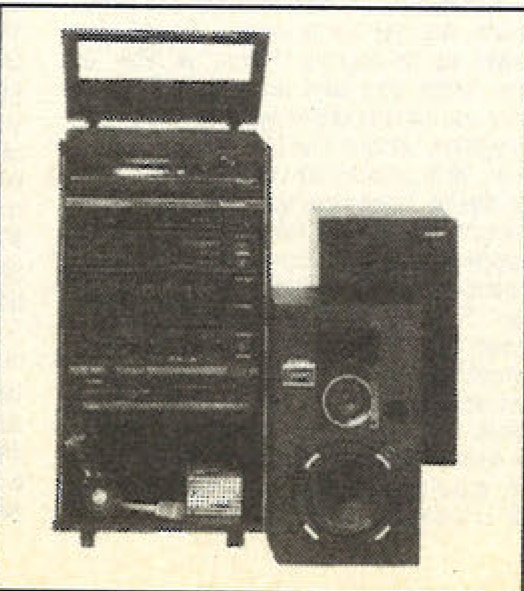
TX–970L (BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT–670 (BK) : platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

PL–470 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC–295T)

CS–570 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne hifi Rack Pioneer SYBERNE



SYBERNE P

Son esthétique n'a d'égale que sa qualité musicale exceptionnelle

PRIX GENERAL 6995F
A crédit : 1995F au comptant
+24 mensualités de **263,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **1333,60F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

SYBERNE P

SA–770 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 62W/canal (DIN) - circuits Non-Switching™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX–970 (BK) : Syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélections de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT–770 (BK) : Platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B/C - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

PL–470 (BK) : Platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T).

CS–770 (BK) : Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne Midi Pioneer S6600

Pour mobiliser la puissance et le raffinement

PRIX GENERAL 7395F
A crédit : 1395F au comptant
+30 mensualités de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-6600

PL–X303 (BK) : platine automatique avec entrainement à courroie - plateau 30cm - commande sur face avant - profil bas - cellule (PC-295T).

F–X303ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz - 12 présélections totalement libres - accord automatique.

DC–X303Z (BK) : Grande puissance - 45W musicaux DIN - amplificateur avec platine à cassette - 5 fonctions d'entrée (radio, tourne-disque, cassette, disque compact, vidéo/auxillaire) - commande électrique du volume et de la balance - sortie pour casque - effet sonore (stéréo large/stéréo simulée) - minuterie - double platine à inversion automatique (enregistrement et lecture) - 12 morceaux programmables en copie et lecture - 3 modes de lecture enchainés par relais - mécanisme à tête pivotante - enregistrement avec synchronisation du départ du lecteur de compact disc - enregistrement à vitesse rapide - Dolby B et C - repérage de musique - insertion automatique de plages de silence - compteur numérique - indicateur de niveau d'enregistrement - sélecteur automatique de type de bande.

S–202X (BK) : enceinte acoustique plate double voie - woofer 16cm - nouveau diffuseur.

Chaîne hifi Rack Pioneer MILAN

Sans doute le plus vendu des racks Pioneer

PRIX GENERAL 7495F
A crédit : 1495F au comptant
+24 mensualité de **316,60F**
Coût total du crédit avec assurance : **2004F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

MILAN P

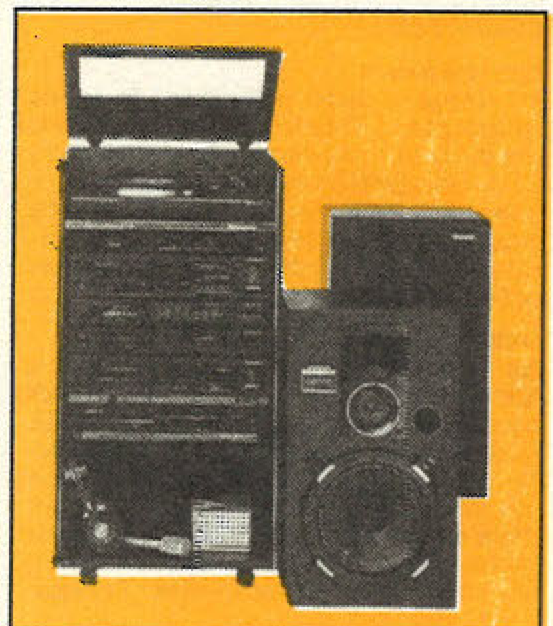
SA–970 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 87W/canal (DIN) - circuits Non-Switching™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX-970L (BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT-670 (BK) : Platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B* - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

PL-470 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T).

CS-970 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 25 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 25 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique. Circuit de protection pour le médium.



Chaîne hifi Mini Pioneer CX-W700CD

La grande musique, partout dans la maison

PRIX GENERAL 7595F
A crédit : 1595F au comptant
+30 mensualités de **266,80F**
Coût total du crédit avec assurance : **2004F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER



Prévu pour le son numérique et de "format compact", le CX-W700CD vous offre le plaisir de la musique partout chez vous. C'est un appareil léger et compact que vous pourrez facilement transporter d'une pièce à l'autre : sur la table de la cuisine, sur votre table de nuit ou même sur votre bureau. Et on n'a pas lésiné sur les performances : 15,5 watts de puissance musicale DIN. Platine à cassette à double mécanisme logique avec inversion automatique fonctionnant sous pression très légère Enregistrement à double vitesse et enchaînement de la lecture avec relais, correcteur graphique à 4 bandes, mélange d'un micro, enceintes acustique double voie séparées, et même un lecteur de disque compact. Le PD-C7 (BK), lecteur compact de disque compact, est incorporé. Vous pouvez choisir une plage rien qu'en effleurant une touche. Le détecteur automatique de musique (AMS) vous permet de revenir au début du morceau que vous écoutez ou du suivant, le tout automatiquement. Un affichage à cristaux liquides vous indique exactement l'endroit d'écoute du disque. Enfin, pour rendre l'appareil encore plus agréable, vous pouvez détacher le PD-C7 (BK) de l'appareil principal et profiter du plaisir du son numérique, avec l'écoute au casque à l'extérieur, grace au OR-C300 en option.

Chaîne hifi Rack Pioneer TETRAS

La plus belle chaîne rack de la gamme pioneer

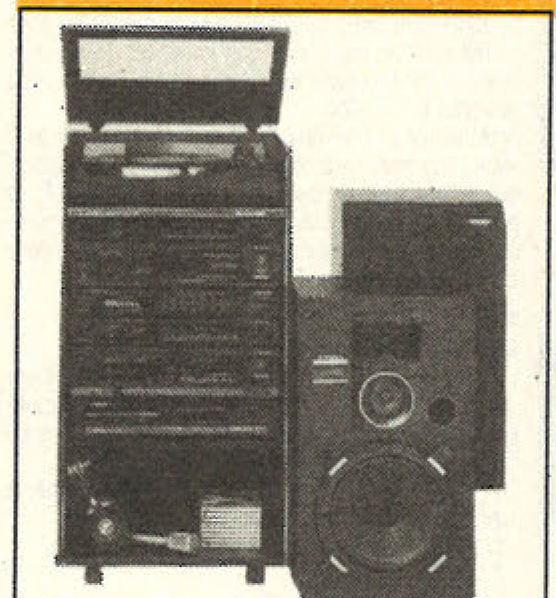
SA–970 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 87W/canal (DIN) - circuits Non-Switching™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX–1070 L(BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 16 stations quelconques FM/AM - recherche automatique ou manuelle des stations - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT–970 (BK) : platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B/C - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

PL–770 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement direct - Circuit de régulation à logique intégrée (PLL par quartz, servomoteur CC sans noyau avec rotor suspendu et à effet Hall – bras de lecture PG™ droit, en polymère au graphite à équilibrage direct DR1 - cellule MM enfichage (PC-295T).

CS–970 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 25 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 25 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.



TETRAS

PRIX GENERAL 8995F
A crédit : 1995F au comptant
+30 mensualité de **311,40F**
Coût total du crédit avec assurance : **2342F**
TEG : 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

LES CASQUES PIONEER

"LES PRIX GENERAL"

SE-L22 — 259F
Type ouvert, léger, divers coloris : rouge, bleu ou blanc. 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 16 g.

SE-2 — 269F
Type ouvert. Impédence 150 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 208 g.

SE-30D (BK) — 299F
Type ouvert, léger. Impédence 40 Ohms. Réponse en fréquence 10-25.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 70g.

SE-450 — 353F
Type fermé, réglage sur cordon, finition rouge. Impédence 22 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 280 g.

SE-L66 — 366F
Type ouvert léger. Pliable en 4 parties. Impédence 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 16 g.

SE-50D (BK) — 439F
Type dynamique fermé. Impédence 32 Ohms. Réponse en fréquence 3-50.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 90 g.

SE-90D (BK) — 757F
Type dynamique fermé. Impédence 32 Ohms. Réponse en fréquence 3-50.000 Hz. Cordon de 3m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 135 g.

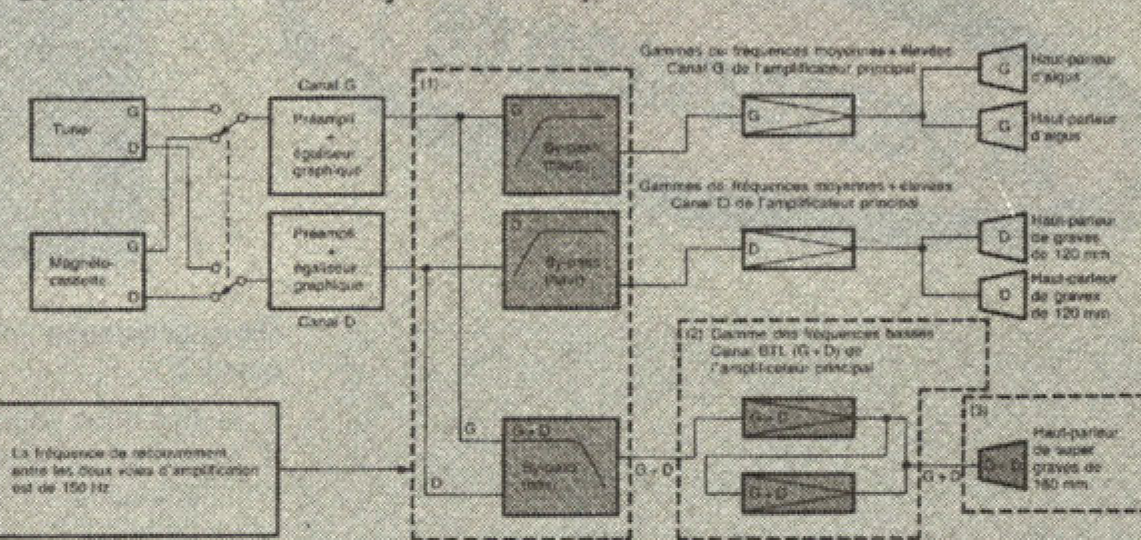
HITACHI, *le monde de la triamplification*

Un produit unique en son genre, à écouter absolument : des basses stupéfiantes grace à un WOOFER CENTRAL

SYSTEME STEREO 3D (tridimensionnel) HITACHI

Le système 3D (tridimensionnel) HITACHI est équipé d'un amplificateur spécial qui amplifie uniquement les signaux musicaux qui se situent dans le domaine des basses fréquences. L'utilisation de deux amplificateurs de ce type permet d'obtenir une puissance de sortie deux fois plus importante que la puissance délivrée par les autres amplificateurs communément utilisés dans les radio-magnétocassettes. Ces signaux puissants de basse fréquence sont ensuite reproduits par un haut-parleur spécial de super graves disposé en position centrale. Plus précisément, cela signifie qu'il y a trois amplificateurs spécifiquement prévus pour des fonctions particulières : une paire d'amplificateurs spéciaux pour la gamme des fréquences très basses et deux amplificateurs ordinaires, un pour la canal droit et l'autre pour le canal gauche, pour les fréquences moyennes et élevées. Les sons de basse fréquence sont reproduits par un haut-parleur spécial pour super graves placé au centre, alors que les sons de fréquence moyenne et élevée sont reproduits par des haut-parleurs ordinaires pour fréquences moyennes et élevées, sur les canaux droit et gauche. Le résultat en est une reproduction sonore stéréo magnifique, avec des basses profondes, comparables à celle des chaines hifi de salon.

Une gamme de radio-magnétocassettes toujours plus étendue : le système 3D (tridimensionnel) avec lecteur de disques compacts, l'ultime combinaison pour une superbe reproduction sonore. Ou la double platine cassette dans un appareil compact et élégant vous offrant une souplesse et une commodité d'emploi inégalées. Cette année, HITACHI vous présente une gamme étendue d'appareils de la série 3D en haut de gamme, jusqu'aux modèles pratiques et de prix abordables proposés dans différentes couleurs. Quel que soit votre choix, vous retrouverez toujours la qualité HITACHI, c'est à dire un son pur et riche.



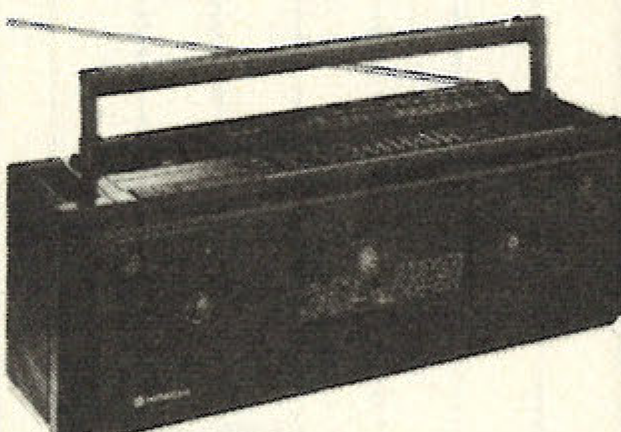
3D2 Radio magnétocassettes stéréo (FM/OC/PO/GO) système 3D — 1290 F

Système 3D (trimensionnel) HITACHI avec 2 HP de graves de 10cm et deux HP d'aiguës de 2cm, plus un HP de super graves de 10cm. Egaliseur graphique pour un réglage plus fin de la tonalité. Niveau de contrôle ajustable. Circuit de contrôle de fréquence automatique (AFC) incorporé. Indicateur FM stéréo à LED. Compteur de bande. Pause mécanique en arrêt automatique en fin de bande. Ejection amortie de la cassette. Alimentation piles/secteur. Prises entrée ligne et casque. Puissance de sortie 25W (PMP). Dimensions (LxHxP) : 480x164x170mm. Poids : 4,2 kg avec les piles.

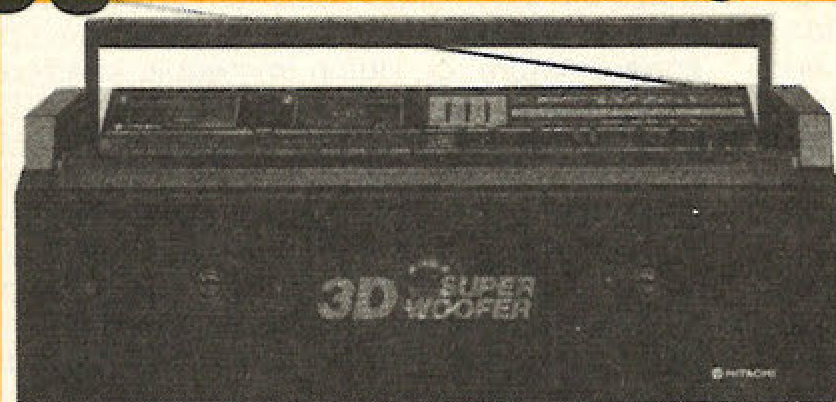


3D7 Radio magnétocassettes stéréo (FM/OC/PO/GO) système 3D — 1590F

Système stéréo trimensionnel avec 1 HP de super graves de 16cm, des HP gauche et droit de graves de 12cm et des HP d'aiguë de 2cm. Sélecteur haut-parleur, renforcement des graves, économie. Alimentation sur 3 sources : secteur/piles et CC extérieur. Sélecteur de type de bande à trois positions (Normal/CrO2/Métal). Correcteur graphique 5 bandes. Mixage micro avec commande de volume. Monitoring variable permettant de contrôler le niveau du son entendu pendant l'enregistrement. Indicateur stéréo à LED. Indicateur de niveau à LED. Pause mécanique et arrêt automatique. Compteur de bande. Ejection amortie de la cassette. Circuit AFC (réglage automatique de fréquence). Dimensions (LxHxP) 544x197x195mm. Poids : 5,3kg avec les piles.



3D8 Radio double magnétocassettes 4 gammes FM/PO/OC/GO système 3D — 1890F



Système 3D délivrant des super graves puissants avec un son stéréo clair pour des performances musicales d'une réalité suprenante. Configuration de 5 HP 3 voies constituée d'un super HP de graves de 16cm, de deux HP de graves de 12cm et deux HP d'aiguës de 2cm. Les deux platines magnétocassettes permettent une copie de bande facile et une possibilité d'édition d'une platine magnétocassette à l'autre ainsi qu'une fonction de copie de bande à vitesse rapide, approximativement deux fois la vitesse normale. Reproduction continue entre les deux cassettes pour des heures d'écoute ininterrompues. Sortie de puissance dynamique élevée de 3W x 2,8W x 1 avec une distorsion harmonique totale (DHT) de 10% (60W de puissance de sortie PMP). Sélecteur de type de bande à 3 positions (Normal/CrO2/Metal). Egaliseur graphique à 3 bandes. Indicateur FM stéréo à LED. Pause mécanique et arrêt automatique en fin de bande. Moniteur de son variable permettant un contrôle des niveaux sonores lors du contrôle de l'enregistrement. Circuit de commande automatique de fréquence. Prises casques et entrée de ligne/CD. 2 sources d'alimentation : piles et secteur. Puissance de sortie : 60W (PMP), 14W (DHT 10%). Dimensions (LxHxP) : 590x220x198 mm. Poids : 6,5 kg.

3D9 Radio magnétocassettes stéréo, style compo, FM/OC/PO/GO avec système 3D — 2790F

Basé sur l'utilisation du système 3D (tridimensionnel), une exclusivité HITACHI, ce radio magnétocassette est équipé d'un amplificateur pour fréquences très basses et de HP de super graves qui vous procurent une sonorité superbe, avec une dynamique élevée, comparable à celle d'une chaine hifi. En outre, il est équipé d'un système de réduction de bruit Dolby, d'un égaliseur graphique à 5 bandes pour un réglage encore plus précis de la tonalité et d'un mécanisme de touches douces, ce qui en fait un appareil extrêmement performant.

Système stéréo 3D (tridimensionnel) HITACHI avec 2 HP de graves de 12cm et deux d'aiguës de 2cm, plus deux HP de super graves de 10cm. Système de réduction de bruit Dolby. Sélecteur de type de bande trois positions (Normal/CrO2/Metal). Egaliseur graphique à 5 bandes pour un réglage encore plus précis de la tonalité. Indicateurs de niveau à LED. Indicateurs Dolby et stéréo FM à LED. Mécanisme à touches douces qui procure une utilisation facile des commandes de défilement de la bande. Compteur de bande. Pause mécanique et arrêt automatique en fin de bande. Ejection ammortie de la cassette. Circuit de contrôle de fréquence automatique (AFC) incorporé. Commutateur d'atténuation des interférences radio (RIF). Alimentation piles et secteur. Prises microphone, casque, HP supplémentaires, entrée/sortie ligne et phono. Puissance de sortie : 42W (3D9), 70W (3D9MKII). Dimensions : (LxHxP) 624x280x211mm. Poids : 7,7 kg avec les piles.



CX-W 800E Radio double magnétocassette stéréo FM/PO/OC/GO, système 3D, lecteur CD — 4495F



Voici la nouvelle innovation HITACHI au niveau de la technologie des radio magnétocassettes. Un lecteur de disques compacts, un système tridimensionnel (3D) et une double platine magnétocassette — tout celà en une seule unité. Vous pouvez maintenant apprécier l'écoute de disques compacts n'importe où, chez vous ou en promenade. De plus, cet appareil délivre une puissance de 100W (PMP) afin de profiter au mieux des disques audio compacts numériques. Le CX-W 800E est facilement transportable. Il possède un son superbe ayant la pureté du cristal et une grande souplesse d'emploi — que pourriez-vous espérer de plus. En fait, le CX-W 800E représente le summum de la modernisation et de triomphe de HITACHI au niveau de la technologie et des unités audio portables. Système 3D avec une configuration de 5 HP coaxiaux constituée d'un super HP de graves de 16cm, de deux HP de graves de 12cm et de deux HP d'aiguës coaxiaux. Les deux platines magnétocassettes ofrfrent des moyens faciles pour copier ou éditer. Sortie de puissance dynamique élevée de 2x8W, 1x15W avec une DHT de 10% (100W de puissance de sortie PMP). Egaliseur graphique à 5 bandes. Sélecteur de type de bande à 3 positions (Normal/CrO2/Metal). Mécanisme d'éjection de la cassette amorti. Prises microphone, casque et entrée de ligne. 2 sources d'alimentation : piles et secteur. Puissance de sortie : 100W (PMP). Dimensions (LxHxP) : 620x231x216 mm. Poids : 8,7 kg.

GENERAL

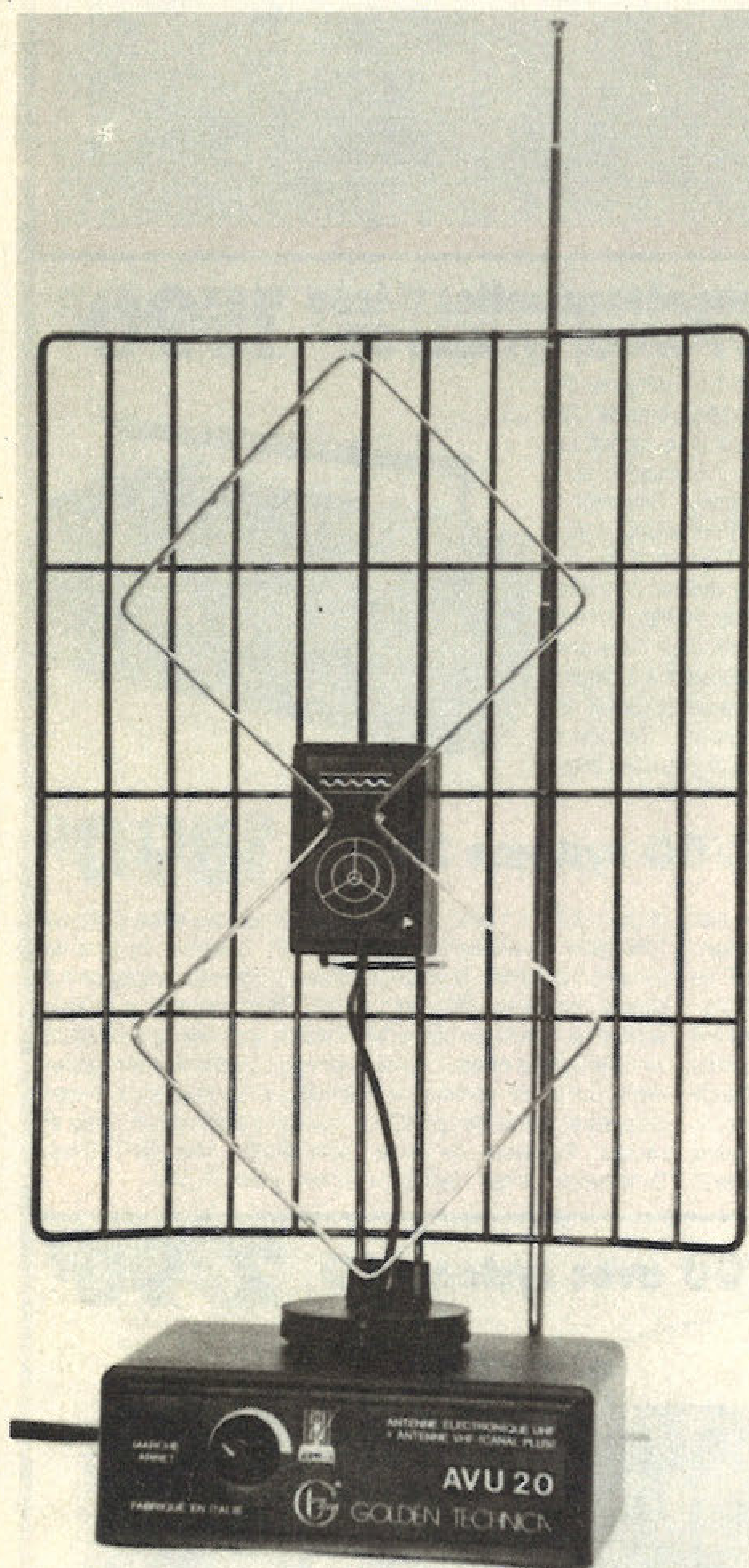
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

antenne intérieure électronique

GOLDEN TECHNICA AVU 20

la performance !

spéciale nouvelles chaînes



Prix de l'antenne prête à l'emploi, avec son câble d'antenne

299F

Caractéristiques techniques

Antenne amplifiée à large bande tournante, avec gain réglable et alimentation stabilisée.
Gain 0÷34 dB en UHF, IV - V bandes
0÷20 dB en VHF, I - FM - III bandes
Atténuateur avec interrupteur.
Impédence de sortie 75 Ohms.
Entrées 75 Ohms pour une antenne extérieure.
Alimentation 220 V c.a.
Hauteur 300 mm.

Une antenne intérieure électronique, c'est quoi ?

Une antenne intérieure électronique a pour objet d'amplifier le signal antenne avant de le retransmettre à votre TV ou à votre scope. Disposé à l'intérieur de votre maison, elle est théoriquement destinée à remplacer l'antenne extérieure.
Par rapport à une antenne extérieure traditionnelle non amplifiée, elle présente les avantages suivants

— **Directivité réglable immédiatement.** En effet, il se peut que vous ayez des problèmes de réception avec votre antenne extérieure parce que celle-ci ne sera plus orientée correctement sur l'émetteur (causes : le vent, des travaux sur le toît, un déserrage du collier de fixation de l'antenne sur son mât etc.). Or, avec l'antenne intérieure GOLDEN TECHNICA, vous orientez immédiatement cette dernière sur l'émetteur recherché.

— **Amplification du signal antenne :** dans le socle de l'antenne électronique se trouve un amplificateur d'antenne à large bande. Celui-ci à pour objet de renforcer le signal antenne si celui-ci ne parvient pas avec la puissance nécessaire à une bonne réception. En règle générale, une réception antenne est faible lorsque l'image sur votre récepteur TV est neigeuse et que vous avez dans le son un important bruit de fond. A ce sujet, il ne faut pas confondre signal faible et écho, tel le dédoublement de l'image. L'écho est dû à une réverbération du signal antenne sur une surface importante, en règle générale un immeuble ou une colline situés à proximité de lieu de réception. Pour corriger l'effet d'écho avec une antenne électronique, il ne suffira pas d'amplifier le signal, mais d'orienter plutôt différemment l'antenne, voire de la déplacer au moyen d'une rallonge de câble dans un autre endroit de votre logement. Dans le cas des antennes extérieures simples, la plupart ne sont pas munies d'amplificateurs étant donné que dans la majorité des cas la réception donne satisfaction. D'autres antennes collectives extérieures sont munies d'amplificateurs ; ces derniers ont alors en général pour fonction d'atténuer la perte de gain dûe à la multiplicité des câbles et des récepteurs TV chez les usagers de l'immeuble.

— **Portabilité.** Une antenne intérieure amplifiée peut être emportée à votre maison de campagne, dans la caravane, voire dans votre voiture. Par souci d'esthétique, certains propriétaires de maisons de campagne ne souhaitent pas installer un mât d'antenne sur le toît. L'antenne électronique sera la solution.

— **Caractéristiques générales de l'antenne électronique GOLDEN TECHNICA.** Par rapport à la plupart des autres antennes électroniques proposées sur le marché, la GOLDEN TECHNICA présente un avantage décisif : elle est munie d'une



Pour amplifier l'entrée de l'antenne extérieure ou de l'antenne télescopique VHF (I/FM/III bandes).



Pour amplifier les signaux UHF (IV et V bandes).

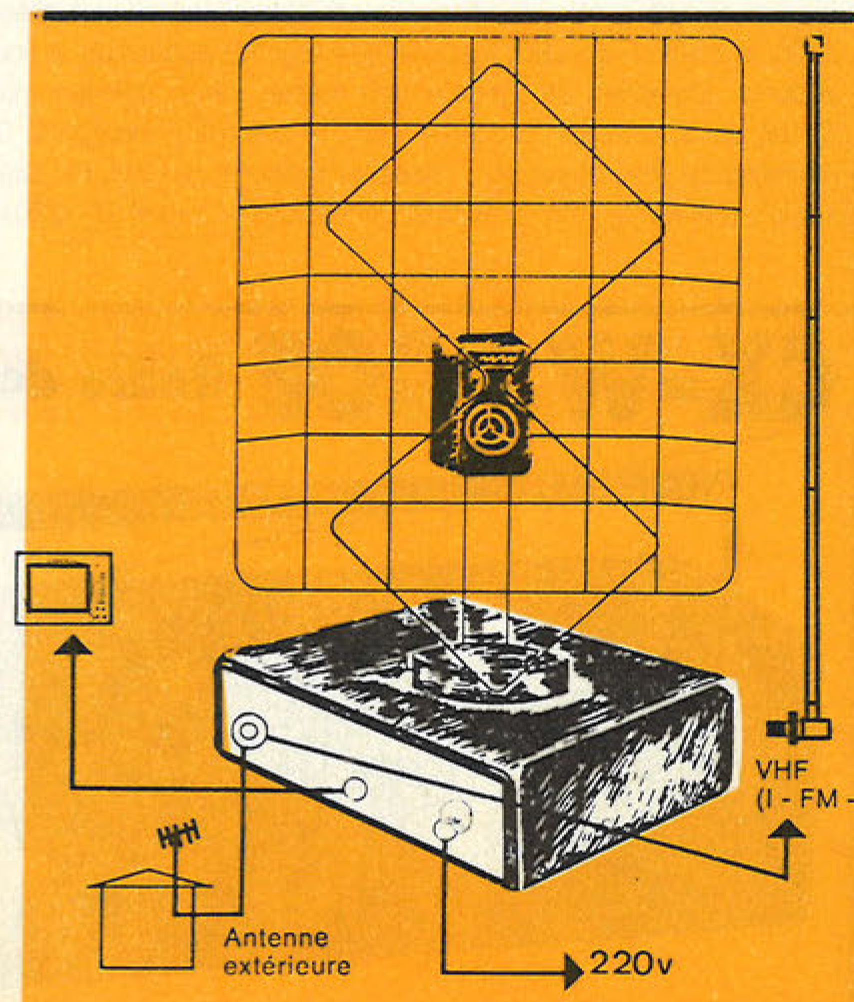
double amplification UHF et VHF, avec niveau réglable séparément pour UHF et VHF ; les spectateurs de CANAL PLUS qui reçoivent leur émission favorite sur la VHF alors que les autres chaînes sont en UHF utiliseront avec bénéfice cette antenne. Jusqu'ici, la plupart des antennes intérieures électroniques vendues en France étaient prévues essentiellement pour la seule UHF, de plus,avec son amplification VHF, l'antenne devient parfaitement adaptée à la réception de la bande FM et lorsque l'on connaît les problèmes actuels de réception sur cette fréquence, dû au chevauchement de signaux et aux puissances irrégulières des émetteurs, l'antenne amplifiée intérieure sera d'un précieux secours.

— **La puissance de l'amplification** de l'antenne GOLDEN TECHNICA est assez exceptionnelle puisqu'elle affiche un gain de 0 à 34 dB sur la bande UHF IV et V et 0 à 20 dB en VHF sur la bande I - FM et III.

— **Une seule contrainte** pour l'antenne GOLDEN TECHNICA. Alimentée par une prise de courant 220 V, elle n'allègera pas la forêt de câbles qui doivent déjà se trouver derrière votre magnétoscope et votre TV, avec les cordons Peritel, copies, antenne, décodeur, secteur etc.

— **Et si malgré tout l'antenne n'améliorait pas l'image chez celui qui a un problème de réception ?** Il n'y a malheureusement pas d'antenne miracle et si vous êtes situé dans une cuvette, une zône d'ombre, ou qu'un immeuble interfère entre l'émetteur et vous, l'antenne GOLDEN TECHNICA ne pourra peut- être pas résoudre votre problème. Or, 450 F, c'est un investissement déjà conséquent et le seul moyen de se faire une opinion sur la performance de l'antenne, c'est de l'utiliser chez soi ! Aussi, GENERAL la vend à l'essai pour une période de 8 jours. Si vous nous la renvoyez sous 8 jours parce qu'elle ne vous donne pas satisfaction, nous vous la rembourserons immédiatement.
Nous expédions aussi beaucoup par correspondance cette antenne. Dans le cas d'un achat par correspondance, si vous souhaitez nous la retourner, utilisez obligatoirement l'emballage de l'expédition, car les antennes sont fragiles et ne voyagent correctement que soigneusement emballées. GENERAL vend plusieurs milliers de ces antennes chaque année et nul doute qu'elles donnent satisfaction à une majorité d'utilisateurs.

Nous n'avons plus qu'à vous souhaiter une bonne réception !



GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi

L'EFFET SURROUND

dans une chaine hifi conventionnelle, le son est émis en stéréophonie par l'intermédiaire de deux enceintes placées en avant de l'auditeur. Le relief sonore ainsi obtenu est déjà remarquable, l'auditeur pouvant repérer dans l'espace la position des différents musiciens. Toutefois, cette notion d'espace peut être améliorée par l'écoute "Surround" stéréo déjà très utilisé dans les salles de cinéma. Sur les Midi 313 WTB et Midi 313 WRTB, vous aurez le choix entre une écoute conventionnelle ou avec addition d'un effet Surround, ces 2 chaines disposant d'un système d'ambiance matriciel. En effet, par l'adjonction de 2 haut-parleurs d'ambiance (AE-S90) placés en arrière qui recoivent un signal mono matricé par rapport aux signaux frontaux, on obtient une impression de relief qu'il n'est pas possible d'obtenir lors d'une écoute stéréophonique traditionnelle. Ceci est particulièrement efficace si vous utilisez votre magnétoscope hifi-stéréo couplé aux connexions audio-visuelles de ces chaines Midi.

CHAINE AKAI MIDI 313 WRTB

7990F

Chaine haute fidélité Midi composée d'éléments séparés : un amplituner, une double platine cassette auto reverse, une platine disque et une paire d'enceintes.

Amplituner AV-M313LTB 2x45W : télécommandable, disposant d'un système matriciel renforçant la stéréo, d'un effet surround. Sélecteur d'entrées pour phono, cassette, lecteur de compact-disc, magnétoscope et lecteur vidéo avec départ vers moniteur vidéo. Egaliseur graphique à 5 bandes et balance réglables par curseurs linéaires. Réglage de volume et du positionnement de l'effet surround (face ou arrière) par commandes électroniques. Prise casque et entrée micro en façade. Sortie pour 2 haut-parleurs d'ambiance pour effet surround.

Tuner : Synthétiseur à quartz à 3 gammes d'ondes FM/PO/GO. 16 stations mémorisables avec soutien mémoire en cas de coupure de courant. Affichage digital de la fréquence ou de la station utilisée.

Platine double cassette auto reverse HX-M515WR : 1 lecteur-enregistreur et 1 lecteur. Système de reverse automatique ou manuel à la lecture ou à l'enregistrement. Système de copie à deux vitesses (normale et double). Démarrage d'une copie par touche unique. Réducteur de bruit de fond Dolby "B" et "C". Niveau d'enregistrement automatique. Possibilité de lecture en continu. Sélecteur de type de bande automatique. Position timer. Compteur à 3 chiffres.

Platine tourne-disque AP-M313 : bras tangentiel, entrainement par courroie. Touches de commande accessibles capot fermé. Répétition. Cellule enfichable de type T4P.

Enceintes SW-M313 : 2 voies, 2 haut-parleurs : basse à membrane, aigu à cône.

Options : voir chaine AKAI MIDI 313 WTB.



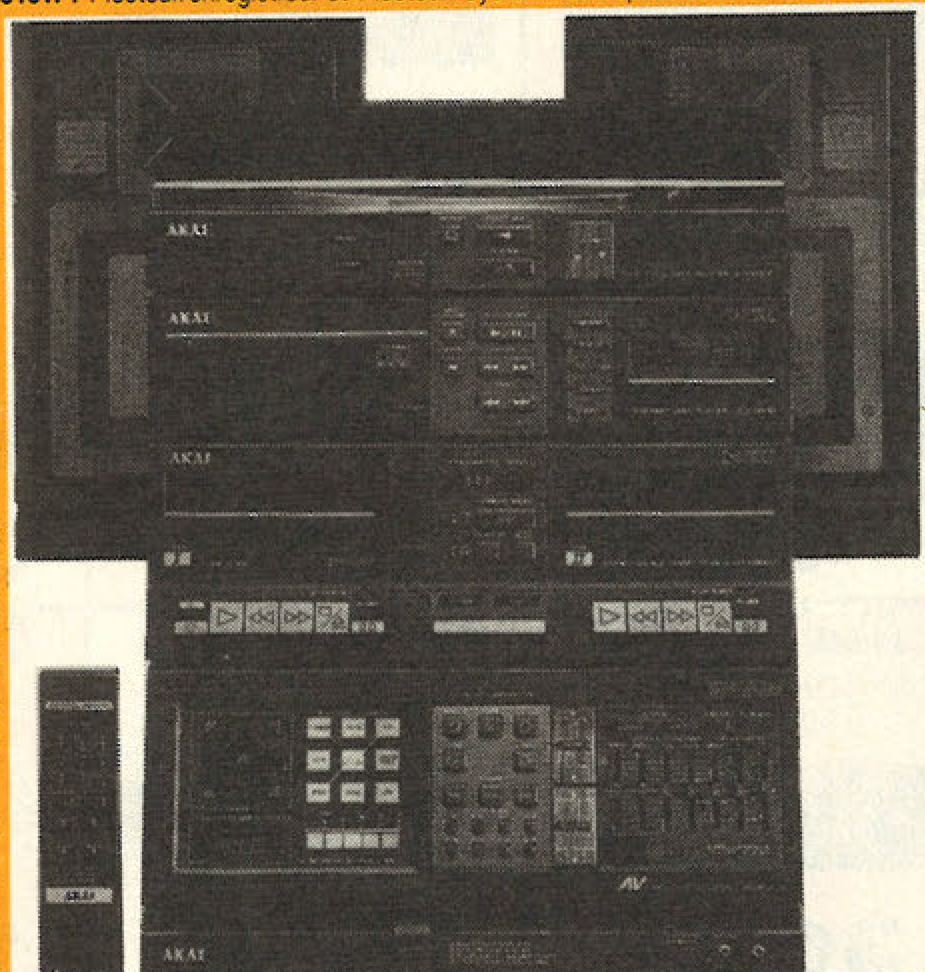
CHAINE AKAI MIDI 313 WTB

Chaine haute fidélité Midi composée d'éléments séparés. Identique à la Midi 313 WRTB, mais avec une platine double cassette non reverse.

Platine double cassette HX-M313W : 1 lecteur/enregistreur et 1 lecteur. Système de copie à deux vitesses (vitesse normale et vitesse double). Démarrage d'une copie par pression sur touche unique. Réducteur de bruit de fond Dolby B. Niveau d'enregistrement automatique. Possibilité de lecture en continu. Sélecteur de type de bande automatique. Position timer. Compteur à trois chiffres.

Options : platine laser CD-M515 : lecteur de compact-disc de taille Midi à trois lasers chargement frontal. Possibilité de programmer jusqu'à 36 sélections. Recherche manuelle à 2 vitesses. Répétition. Visualisation des numéros de morceau, d'index, de temps écoulé, individuel et total.

AE-S90 : Enceinte d'ambiance



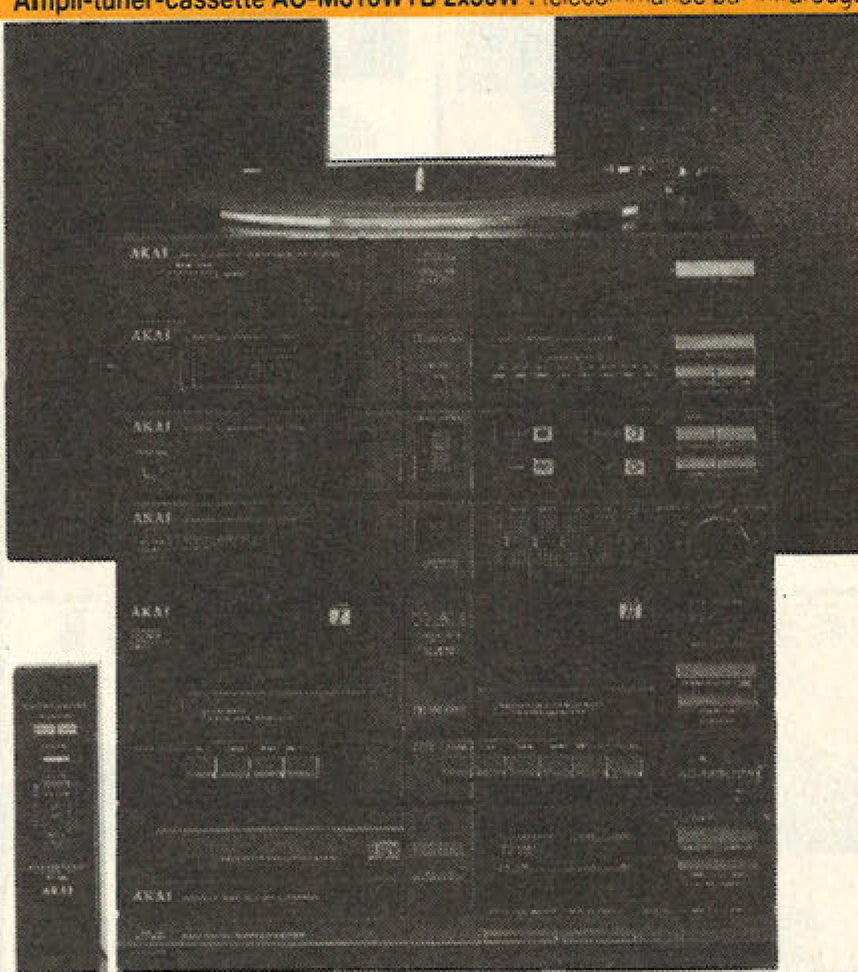
6990F

CHAINE AKAI MIDI 310 WTB

5290F

Ensemble stéréophonique Midi, télécommandable, combinant un ampli-tuner double cassette, une platine disque et une paire d'enceintes. Cet ensemble peut recevoir en complément un lecteur de compact-disc.

Ampli-tuner-cassette AC-M310WTB 2x50W : télécommande par infrarouge. Sélecteur d'entrée pour phono, tuner, lecture laser et magnétophone. Egaliseur graphique à 5 fréquences. Réglage à plus/moins 10dB des fréquences : 63Hz, 250Hz, 1kHz, 4kHz. Vu-mètre à segments lumineux.



Section Tuner : à synthétiseur à quartz. 3 gammes d'ondes : FM/PO/GO. Recherche semi-automatique des stations. 16 stations mémorisables avec soutien mémoire en cas de coupure de courant.

Section double cassette : système de copie à 2 vitesse (double ou normale), possibilité de lecture en continu du cassette 1 au cassette 2. Réducteur de bruit Dolby de type B. Réglage automatique du niveau d'enregistrement. Sélecteur automatique de type de bande (normale, chrome, métal). Position timer.

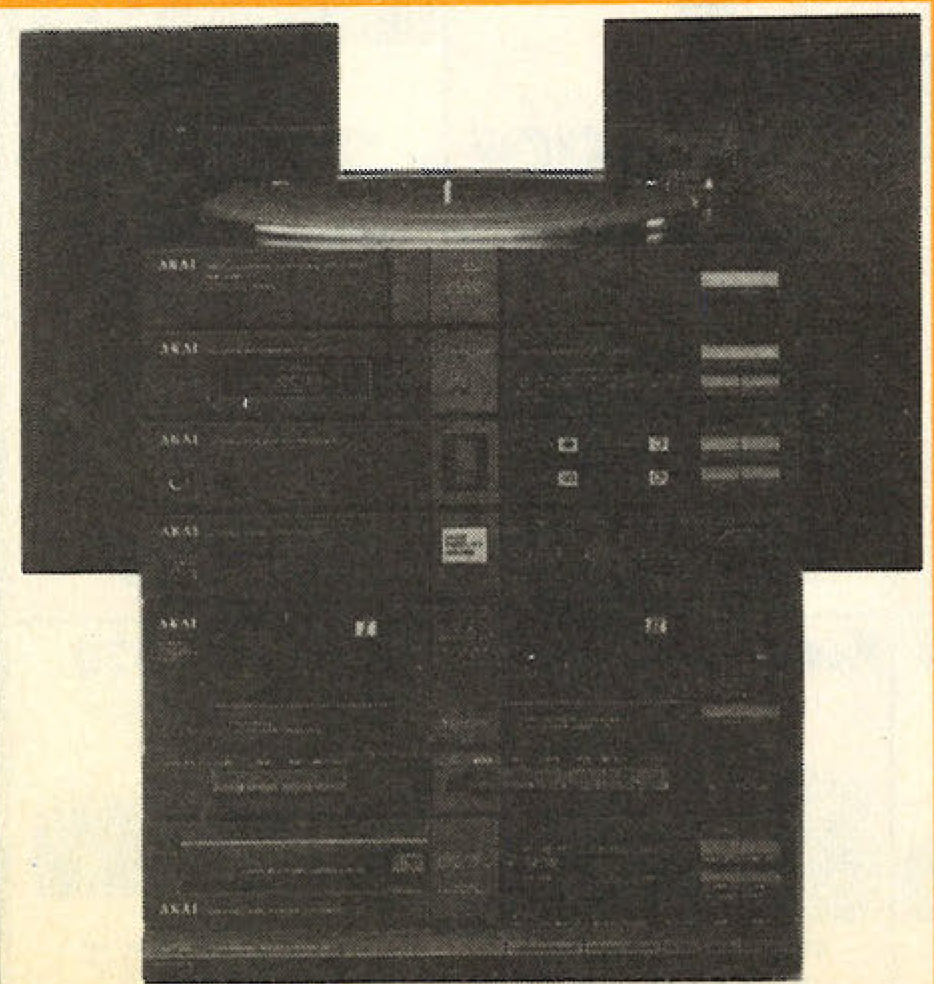
Platine disque AP-M300B : semi-automatique à entrainement par courroie. Commandes accessibles capot fermé. Cellule enfichable de type T4P.

Enceintes SRF-M310 : 2 voies type clos.

CHAINE AKAI MIDI 305 WB

4690F

Ensemble stéréo Midi combinant un ampli-tuner-double cassette, une platine disque et une paire d'enceintes, cet ensemble peut recevoir en complément un lecteur de compact-disc. **Ampli-tuner-cassette AC-305WB 2x40W :** Sélecteur d'entrées pour phono, tuner, lecteur laser et magnétophone. Egaliseur graphique à 5 fréquences. Vu-mètre à segments lumineux.



Section tuner : à synthétiseur de fréquence. 3 gammes d'ondes : FM/PO/GO. Recherche semi-automatique des stations. 16 stations mémorisables, soutien mémoire en cas de coupure de courant.

Section double cassette : système de copie du cassette 1 au cassette 2, possibilité de lecture en continu. Réducteur de bruit Dolby de type B. Réglage automatique du niveau d'enregistrement. Sélecteur automatique du type de bande. Position timer.

Platine disque AP-M300B : semi-automatique à entrainement par courroie. Commandes accessibles capot fermé. Cellule enfichable type T4P.

Enceintes SRF-M300 : 2 voies, type clos.

CHAINE AKAI MIDI 300B

4290F

Ensemble stéréophonique Midi combinant un ampli-tuner-cassette, une platine disque et une paire d'enceintes, cette chaine peut recevoir en complément un lecteur de compact-disc.

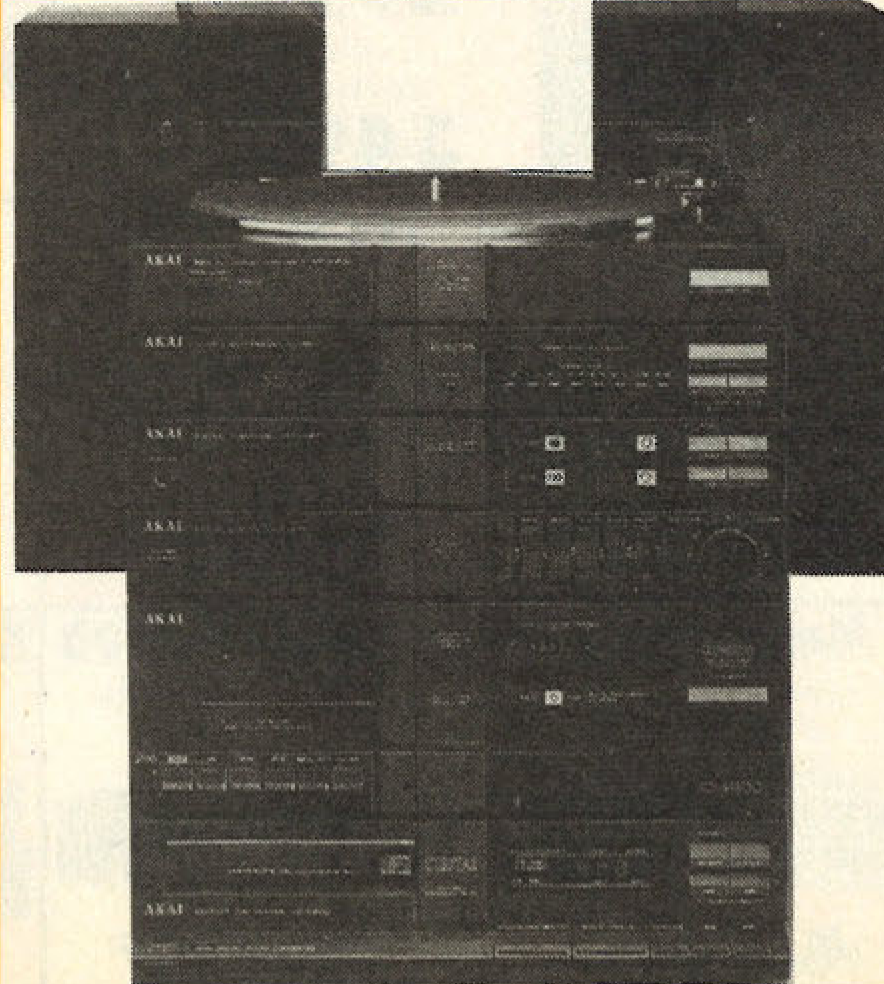
Ampli-tuner-cassette AC-300B 2x40W : Sélecteur d'entrées pour phono, tuner, lecteur laser et magnétophone. Egaliseur graphique à 5 fréquences. Vu-mètre à segments lumineux.

Section tuner : à synthétiseur de fréquence. 3 gammes d'ondes : FM/PO/GO. Recherche semi-automatique des stations. 16 stations mémorisables, soutien mémoire en cas de coupure de courant.

Section double cassette : Réducteur de bruit Dolby de type B. Réglage automatique du niveau d'enregistrement. Sélecteur automatique du type de bande (normale, chrome ou métal).

Platine disque AP-M300B : semi-automatique à entrainement par courroie. Commandes accessibles capot fermé. Cellule enfichable type T4P.

Enceintes SRF-M300 : 2 voies, type clos.



GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

COMPACTS DISC LASER

SONY CDP 303ES
Lecteur CD programmable et télécommandable, de très haut de gamme. **"Le MUST"**
6995F

SONY CDP 203
Lecteur CD programmable et télécommandable, haut de gamme
4895F

SONY CDP 55
Lecteur CD programmable et télécommandable
4335F

SONY CDP 40
Lecteur CD programmable
2795F

SONY CDP 65
Lecteur CD programmable et télécommandable
3995F

SONY CDP 35
Lecteur CD programmable
2595F

SONY CDP 7F
Mini lecteur CD programmable et télécommandable
3295F

SONY D 700
Mini lecteur CD programmable
3195F

SONY DISCMAN
Mini lecteur CD portable
3495F

DENON DCD 1500
Lecteur CD programmable et télécommandable
7900F

DENON DCD 1300
Lecteur CD programmable et télécommandable
5500F

DENON DCD 700
Lecteur CD programmable et télécommandable
4500F

DENON DCD 500
Lecteur CD programmable
3900F

PIONEER PDM 6K
Lecteur CD programmable avec télécommande et chargeur 6 disques
4995F

Pioneer PD 6030
Lecteur CD programmable et télécommandable
3495F

Pioneer PD 5030
Lecteur CD programmable
3195F

Pioneer PDX909M
Lecteur CD programmable et télécommandable, chargeur 6 CD
4916F

Pioneer PDX 707
Lecteur CD programmable et télécommandable
3617F

Pioneer PDX 303
Lecteur CD programmable
3189F

Pioneer PD 8030
Lecteur CD programmable et télécommandable
5705F

Pioneer PD 7030
Lecteur CD programmable et télécommandable
4495F

Technics SLPJ 1
Lecteur disque audionumérique format 33 tours
3295F

Technics SLPJ 20
Lecteur CD programmable
2495F

Technics SLP 110
Lecteur CD programmable
2795F

Technics SLP 210
Lecteur CD programmable et télécommandable
3195F

Technics SLP 310
Lecteur CD programmable et télécommandable
4195F

Technics SLP 500
Lecteur CD programmable et télécommandable
5795F

Technics SLX P8
Lecteur CD portatif à batterie Tuner AM-FM
4395F

Technics SLX P5
Lecteur CD portatif à batterie
3595F

Luxman D 105
Lecteur CD programmable
3990F

Luxman D 100
Lecteur CD programmable et télécommandable
4990F

Akai CD A30 II B
Lecteur CD programmable
2895F

Akai CDM 515 B
Lecteur CD MIDI programmable
2495F

Akai CDA 70B
Lecteur CD MIDI programmable et télécommandable
3695F

Akai CDM 300B
Lecteur CD MIDI programmable
2495F

Toshiba XR J9
Lecteur CD. Mémoire 16 plages
1990F

Toshiba XR-P9RC/XR-P9
Lecteur CD portable avec télécommande
Lecteur **2990F**
Lecteur et adaptateur secteur **3490F**

Toshiba XR-V12 / XR-V15
Lecteur CD Midi, commandes frontales
2990F
avec télécommande **3490F**

Toshiba XR-30 / XR-35
Lecteur CD avec commandes frontales
2990F
avec télécommande **3490F**

JVC XL V220 BK
Lecteur CD programmable
2895F

JVC XL V330 BK
Lecteur CD programmable et télécommandable
3695F

JVC XL V400 B
Lecteur CD programmable et télécommandable
4095F

JVC XL V22 BK
Lecteur CD programmable
2895F

Marantz CD 45
Lecteur CD programmable
2590F

Marantz CD 56
Lecteur CD programmable
2995F

Marantz CD 65
Lecteur CD programmable
3995F

Marantz CD 75
Lecteur CD programmable et télécommandable
4395F

Kenwood DP 770D
Lecteur CD MIDI programmable
3695F

Kenwood DP 1000
Lecteur CD programmable et télécommandable
4795F

Kenwood DP 1100 IIB
Lecteur CD programmable et télécommandable
5695F

Kenwood DP2000
Lecteur CD programmable et télécommandable
7495F

Onkyo DX 320
Lecteur CD programmable et télécommandable
6295F

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Départements CB LOCATION SON

LOCATION COURTE DURÉE DE MATÉRIEL VIDEO - HI FI - INFORMATIQUE

(Pour des durées plus longues, nous consulter)
Un chèque de caution NON ENCAISSÉ et une quittance sont demandés pour toute location
(Téléphoner à Dominique si vous souhaitez une réservation)

	LA JOURNEE	LE WEEK-END (vend.16h/lun.12h)
MICRO		
Micro AMSTRAD CPC 464 Mono .... F	250 F	
Micro AMSTRAD CPC 464 couleur	200 F	300 F
Micro AMSTRAD PCW 8256	300 F	500 F
Micro AMSTRAD PCW 8512	500 F	800 F
Micro AMSTRAD PC 1512 DD Couleur (selon disponib.)	500 F	800 F
Imprimante EPSON L X 80	150 F	250 F
Imprimante AMSTRAD DMP 2000	120 F	200 F
Imprimante AMSTRAD DMP 3000	140 F	240 F
VIDEO		
Magnétoscope VHS salon	200 F	300 F
Magnétoscope VHS portable	300 F	500 F
Caméra VHS couleur	200 F	300 F
TV couleur 36 cm SECAM	100 F	180 F
TV couleur 54 cm SECAM	150 F	250 F
TV couleur 36 cm PAL SECAM	150 F	250 F
TV couleur 54 cm PAL SECAM	200 F	300 F
HI FI		
Ampli 2 X 50 W.	100 F	180 F
Platine-Disque	100 F	180 F
Tuner	100 F	180 F
Platine K7	150 F	250 F
Règie Disco 2 TD + Ampli + Mixage 2 X 150 W.	800 F	1300 F
Table de mixage 6 voies	150 F	250 F
Enceintes Hifi 50 W. la paire	100 F	180 F
Enceintes Sono 150 W. la paire	300 F	500 F

DÉPARTEMENT CB

Marcel, notre spécialiste CB est à votre disposition. Il assure lui même le service après vente. Nous avons sélectionné pour vous des produits de qualité à des prix GENERAL.

POSTES EMETTEURS RECEPTEURS

Tagra Orly AM-FM	650 F
Tagra Océanic AM-FM	950 F
Midland 4001 AM-FM	990 F
Président Taylor AM-FM	690 F
Président François AM-FM	790 F
Président PC 43 AM + VHF	1490 F
Président Valeryan FM	890 F
Président JFK AM-FM	1490 F
Président Jack AM-FM-BLU	1490 F
Superstar 360 AM-FM-BLU	1995 F
Président Grant AM-FM-BLU	1890 F
Président Jackson AM-FM-BLU	2390 F
Rama 40 Multimode II AM-FM-BLU	1590 F
Portable Président AM-FM	990 F
Portable Président PC 9 AM + BP10	1290 F
Belcom LS 102 X VFOAM-FM-BLU	4990 F
Tristar 848 AM-FM-BLU	2490 F

2 SUPER MACHINES CHEZ TAGRA :

TAGRA POCKET 40 canaux **1590F**
Le nouveau portable 27 MHZ - AM-FM
Homologué PTT NR 86004 CB

ULTRA PERFORMANT grâce à une technique d'avant-garde et une conception utilisée en radio amateur.

Affichage par LED
Sélection des canaux par touches
Boîtier accus détachable
Antenne télescopique
Prises HP, micro et aliment. extérieures

Le kit TAGRA Orly "Prêt à moduler"

Dans un même emballage, vous trouverez tout le nécessaire pour vous mettre en fréquence.
a) un TAGRA ORLY, qui est sans doute le plus vendu des postes CB en France (40 canaux -AM-FM)
b) une antenne TAGRA DV 27 X N
c) un tos mètre pour règler l'intensité de votre antenne
d) une embase gouttière et tous les cordons coaxiaux. Les prises PL sont toutes soudées et il n'y a plus qu'à brancher.

999F

ACCESSOIRES POUR LA C B

ANTENNES DE BASE	
MK1 1/2 onde raccourcie	268 F
MK2 5/8 raccourcie	268 F
Mini GP 1/4 onde	150 F
Tagra GP27BR courte	120 F
Tagra GP27 1/2	225 F
Tagra GP27 5/8	298 F
Tagra F2 1/2 4 Rad.	488 F
Tagra F3 5/8 3 Rad.	590 F
Tagra F4 5/8 4 Rad.	647 F
ANTENNES DIRECTIVES	
AH O3 Beam 3 éléments	488 F
AH 04 Beam 4 éléments	587 F
AH 05 Beam 5 éléments	648 F
BT 122 Cubicale Quad	1195 F
RT 50 Moteur 50 kg	527 F

ANTENNES MOBILES 27 Mhz	
Tagra Spectrum II R	148 F
Tagra B27 1/4	195 F
Tagra HN 65 Minilog	95 F
Tagra HN 90 log	90 F
Tagra HN 150 log	115 F
Tagra DV 27 HN 5/8	98 F
Tagra DV 27 XN 1/4	110 F
Tagra DV 27 RVH	135 F
Tagra DV 27 DCH Camion	198 F
Tagra K 120	217 F
Tagra RML 120	120 F
Tagra RML 145	130 F
Tagra RML 180	177 F
Tagra ML 145	275 F
Tagra 1/4 onde inox	248 F
Gamma 120 R	157 F

Magnum K 220	248 F
ML 145	237 F
Tagra RMLA	158 F
MS 145 brin acier	188 F
APPAREILS DE MESURES	
Mini tos	89 F
TOS 102	115 F
TOS 201	218 F
TOS 202	295 F
TOS 178	345 F
TOS 500	347 F
TOS 700 (Pro) 2/500 Mhz	1150 F
TM 100	295 F
TM 1000	490 F
C45 fréquencemètre	540 F
C50 fréquencemètre	775 F
LT 101 Multimètre	99 F

ADAPTATEURS D'IMPEDANCE	
M 27 Matcher 500 W	160 F
MM 27 Matcher 100 W	85 F
BRL 15 B 100 W	85 F
DX 27 compl. radio/CB	95 F
CABLES ET CORDONS	
Cordon spirale micro	30 F
Cordon PL/PL	20 F
Cordon alimentation	20 F
Cordon détrompeur	15 F
Câble 450 M + PL	35 F
Coaxial 6 mm	3 F le m.
Coaxial 6 mm K X 15	6 F le m.
Coaxial 9 mm	7 F le m.
Coaxial 9 mm blindé	10 F le m.
Coaxial RG 213 E	12 F le m.
Coaxial RG 213 K X 15	15 F le m.

AMPLI ET PREAMPLI	
GL 25 25 W	188 F
B 50 50 W	290 F
ML 80 80 W	490 F
B 150 150 W	457 F
B 299 300 W	940 F
B 300 P 300 W/préam.	1240 F
BV 131 150/300 W Tube	887 F
BV 132 150/300 W Trans.	887 F
P 27/1	198 F
P 27/M	168 F
REDUCTEURS-FILTRES	
RP6 Atténuateur	212 F
NFS 1000 Kit Deparasit.	85 F
MICRO MOBILES ET ECHO	
Micro Standard	80 F
DM 510	100 F

EC 2018 Echo Pro	449 F
EC 980	527 F
Support Micro	10 F
MICRO DE BASE	
MB + 4	378 F
MB + 5	480 F
TW 232	390 F
AC 700	420 F
DX 344 Piezo	297 F
PA 100	290 F
EB 2010	690 F
P. ADRESS et H. PARLEURS	
PA 8 W	85 F
PA 15 W	148 F
PA 20 W	165 F
PA 25 W	195 F
PA 30 W	225 F

LECTEUR COMPACT DISC BUDGET GENERAL MULTITECH CD 140

LE CD 140 complet avec son cordon de liaison, prêt à l'emploi
1499F
Crédit CETELEM après acceptation du dossier

A) HISTORIQUE

Le CD 140 est le milieu de gamme de MULTITECH dans le domaine des compacts discs. Bénéficiant d'une construction japonaise, il est bien sûr garanti 2 ans par nos soins.

B) PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES

Le CD 140 se présente sous la forme d'un coffret noir avec une facade noir satiné. La changement du compact disc se fait au moyen d'un tiroir extractible automatiquement.

A droite de ce tiroir, nous trouvons les commandes suivantes :

1 - Interrupteur d'alimentation (POWER). Enfoncer pour mettre l'appareil en marche. Enfoncer à nouveau pour couper l'alimentation.
2 - Logement du disque. Il est destiné à recevoir un disque compact.
3 - Témoin mémoire. Il s'allume pendant que la fonction mémoire est active.
4 - Témoin de lecture répétée (ONE REPEAT) d'une portion. Il s'allume pendant que la fonction est active.
5 - Témoin de lecture de toutes les sélections (ALL REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction est active.
6 - Témoin "A B" pour répéter (REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction A B répétition est active.
7 - Affichage métrique (MUSIC) et horaire (TIME). Après avoir placé le disque dans le logement, l'affichage indique le numéro total de lecture.
Pendant la lecture de chaque sélection, l'affichage indique la durée écoulée en appuyant sur la touche ELAPSE TIME/MUSIC NO.
8 - Témoin lecture/pause (PLAY/PAUSE). Il s'allume pendant que la fonction de lecture est active et il clignote pendant que la fonction de pause est active.
9 - Témoin d'alimentation (POWER). Il s'allume pendant que l'appareil est sous tension.
10 - Touche lecture/pause (PLAY/PAUSE). Presser cette touche pour enclencher la lecture du disque. Presser cette touche pour arrêter la lecture. Presser cette touche pendant la pause pour recommencer la lecture.
11 - Touche arrêt (STOP). Presser cette touche pour arrêter la lecture.
12 - Touche pour recherche en marche avant à vitesse rapide (FORWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche avant à vitesse rapide.
13 - Touche pour recherche en marche arrière (BACKWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche arrière.
14 - Touche de détecteur de musique (MUSIC SEARCH).
15 - Touche de lecture répétée/mémoire (REPEAT/MEMORY). La poussée sélectionne le mode désiré. Mémoire ou répétition d'une portion A B ou de toutes les sélections.
16 - Effacer la programmation (MEMORY CANCEL). Cette touche efface la sélection programmée en mémoire avant par les touches (14). Et pour annuler le mode de lecture répétée A B appuyer sur la touche CANCEL.
17 - Touche de programmation (MEMORY STORE). Cette touche mémorise la sélection choisie par les touches (14). Et pour programmer une portion on mémorise par la touche A-B.
18 - Touche de sélection d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO.). En appuyant sur cette touche on sélectionne le mode d'affichage désiré, l'horaire de lecture du numéro de musique.
19 - Touche pour ouvrir/fermer le logement (OPEN/CLOSE). Presser cette touche pour ouvrir. Presser à nouveau pour fermer. Note : on peut fermer le logement en le poussant légèrement.
20 - Sortie de ligne (LINE OUT). Ce cordon est raccordé aux prises CD ou AUX d'un amplificateur.
21 - Cordon d'alimentation. Raccorder à une prise secteur AC de votre amplificateur ou murale.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
19 18 17 16 15 14 13 12 11

SON INSTALLATION ET SON UTILISATION

Lecture de disques

1) Enclencher l'interrupteur POWER. Le témoin s'allume.
2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut.
3) Fermer
4) La lecture commence au début de la première sélection. Après le disque s'arrête.
5) L'indicateur MUSIC NO. indique le no. des sélections enregistrées sur le disque.
6) En appuyant sur la touche PLAY/PAUSE la lecture commence automatiquement au début de la première sélection. Le témoin play s'allume et l'indicateur MUSIC NO. indique NO 1.
7) Si vous désirez le ELAPSE TIME, appuyer sur la touche du sélecteur d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO). Appuyer à nouveau pour recevoir le mode du numéro de musique.
8) Appuyer à nouveau sur la touche PLAY/PAUSE pour le mode de pause. Le témoin play clignotera.
9) Le disque s'arrête automatiquement à la fin de la dernière sélection. L'affichage indique "Ed".
10) Appuyer sur la touche STOP, l'affichage indique no. 1, après arrêter.

Lecture avec mémoire (random access)

1) Enclencher l'interrupteur POWER.
2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut et fermer.
3) Appuyer le sélecteur REPEAT/MEMORY sur le mode memory. Le témoin MEMORY s'allume. Note : on use le mode MEMORY si le lecteur se trouve au mode STOP.
4) Sélectionner le numéro de la sélection désirée (voir fig. 3).

Fig. 3

5) Appuyer sur la touche STORE et la première sélection est programmée dans le mémoire (la partie droite de l'affichage indique 1). Voir fig. 4.
6) Sélectionner la prochaine sélection.
7) Appuyer sur la touche STORE. La deuxième sélection est mémorisée (la partie droite de l'affichage montre 2) (voir fig. 5).

4 5

8) Continuer jusqu'a ce que toutes les sélections désirées soient programmées pour la lecture (en total 16).
Note : pendant la programmation, des numéros quelconques peuvent être sélectionnés (par exemple, 5, 3, 8, 2) et la lecture sera effectuée selon cette programmation (5, 3, 8, 2).
9) Appuyer sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture commence selon les programmations de sélection.

Contrôler ou changer les programmes

1) Mettre le lecteur au mode STOP.
2) Appuyer sur la touche STOP et contrôler le numéro sélectionné programmé.
Note : si vous désirez contrôler encore une fois le numéro programmé, vous appuyez sur la touche STOP et appuyez sur STORE pour contrôler la sélection.
3) Continuez à appuyer sur la touche STORE jusqu'à 16.
4) Si vous voulez changer le PROGRAMME, sélectionnez le numéro à effacer et appuyez sur la touche CANCEL (voir fig. 6). La sélection est effacée (voir fig. 7). Le numéro de musique va clignoter. Après, sélectionner la nouvelle sélection et appuyer sur la touche STORE.

6 7

Remarques :

(1) Appuyez sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture est normale.
(2) La lecture avec mémoire sera effectuée sans arrêt des numéros sélectionnés programmés.
(3) Recherche d'une sélection (MUSIC SEARCH). Pendant la lecture avec mémoire appuyer sur les touches (14) pour passer des programmes.

Effacer le programme

On efface le programme complet en usant la touche REPEAT/MEMORY ou la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement.

Répétition d'une seule sélection

1) Enfoncer la touche POWER et appuyer sur la touche OPEN/CLOSE et placer un disque. Fermer le logement.
2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode ONE repeat (répétition) (voir fig. 8).
3) Sélectionner le numéro désiré.
4) Appuyer sur la touche PLAY.
5 La sélection est repètée jusqu'à ce que la touche Stop soit pressée.

ALL REPEAT (répétition du disque dans son intégralité)

1) Appuyer sur la touche REPEAT pour sélectionner ALL.
2) Appuyer sur la touche PLAY. Lorsque le lecteur arrive à la fin de la dernière sélection, il revient automatiquement au début de la première et la lecture recommence. Pour arrêter presser la touche STOP.

REPETITION d'une portion délimitée par deux points

1) Pour la lecture en répétant une portion délimitée par deux points.
2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode A-B et le témoin A-B clignote plus vite.
3) Appuyer sur la touche PLAY, déterminer le point à partir duquel on désire lancer ultérieurement la lecture, puis appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B clignote lentement (voir fig. 9).
4) Déterminer la fin de la lecture point B et appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B arrêtera de clignoter.
5) Le lecteur reviendra au point A et commencera la lecture.
6) Pour effacer cette répétition A-B, appuyer sur la touche CANCEL.
7) Effacer complètement cette répétition A-B. Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY ou appuyer sur la touche OPEN/CLOSE. Le témoin A-B s'éteint et la lecture normale est actionnée.

Dépannage

Avant de consulter le service après-vente MULTITECH le plus proche nous vous prions de contrôler les points suivants :

Le disque ne tourne pas

1. Le cordon d'alimentation est bien branché ?
2. L'interrupteur POWER est enclenché ?
3. Le logement est bien placé ?
4. Le disque est correctement inséré avec l'étiquette vers le haut ?

Le disque tourne mais on n'entend rien

1. Contrôler les raccordements entre le lecteur, l'amplificateur et les haut-parleurs.
2. L'interrupteur POWER de l'amplificateur est enclenché ?
3. Contrôler la position du volume de votre amplificateur.
4. La position du sélecteur de l'amplificateur est sur CD ou sur la position à laquelle le CD-140 est connecté ?

NOTRE OPINION

Le CD 140 est particulièrement attrayant grace à son confort d'utilisation dû a ses possibilités de mémorisation. Proposé à un prix particulièrement competitif. Il est literralement pris d'assaut par nos clients et amis. Dépéchez-vous si vous souhaitez bénéficier rapidement de cette bonne affaire.

E) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation 220V 50 Hz
Tension de sortie 2V/100 % Modulation
Distortion harmonique 0,001 % par 1 kHz
Courbe de reponse 20-20 000Hz 0,5db
Diaphonie 90dB par 1kHz
Rapport signal-bruit 90 dB
Dynamique 90 dB
Dimensions (LxHxP) 350x85x300mm

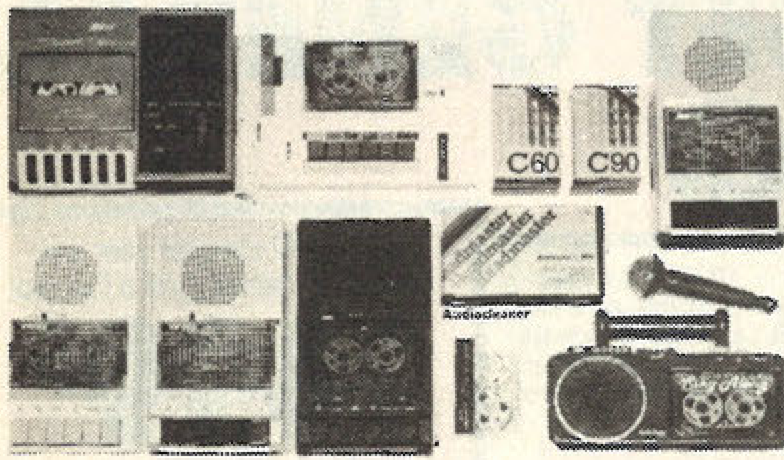
Dpt HI FI



LES TRANSISTORS AUDIOSONIC

D'un rapport qualité/prix imbattable, ils sont garantis deux ans par GENERAL. M. FRESSON, notre responsable SON sera heureux de vous faire une démonstration de leurs qualités.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	PRISE CASQUE	PO	FM	FM/STEREO	GO	OC
TK 304	69F	Noir Blanc	●		●		●			
TK 301	119F	Noir	●		●	●	●		●	
TK 329	159F	Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 341	189F	Bronze	●	●	●	●	●		●	
TK 331	199F	Champ. Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 338	229F	Rouge Blanc Bleu	●	●	●	●	●		●	
TK 322 CB	259F		●		●		●			CB
TK 334	299F	Argent	●	●	●	●	●		●	●



LES RADIOS K7 MONO AUDIOSONIC

Présentation très moderne. Excellente musicalité et petit prix.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	GO/FM	PO/FM	PO/GO/OC/FM	2 HP	COMPTEUR	IND. PUIS. LED
TB 7860	269F	Rouge Noir Bleu Blanc	●					
TB 7891	329F	Argent		●				
TB 7883	359F	Argent			●			
TB 7893	379F	Noir			●			
TB 7840	649F	Argent				●	●	●



LES MAGNETOS K7 AUDIOSONIC

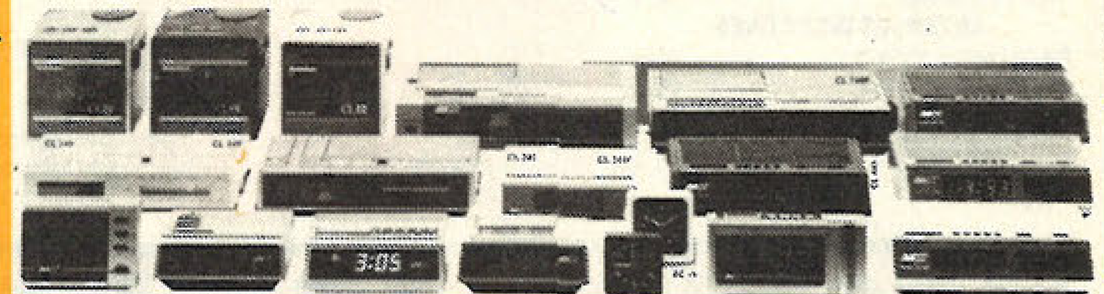
Des produits solides et sans histoire. GARANTIE 1 AN.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	MICRO INCORPORE	ARRET AUTO	REGL.AUTO ENREGIS	COMPTEUR	PROPECT. CHARGT
CT 171	209F	Argent	●	●	●	●	●		
SV 667 sans HP pour micro	239F	Argent	●	●		●	●	●	●
SV 670	259F	Noir Rouge	●	●		●	●	●	●
AF 52 (pocket)	269F	Noir Blanc Rouge	●	●	●	●	●	●	●
CT 125	279F	Rouge	●	●	●	●	●	●	●

LES RADIOS REVEILS AUDIOSONIC

GENERAL ne fait pas les choses à moitié ! Nous disposons d'une sélection de 10 modèles qui devraient satisfaire les plus exigeants.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	REGLAGE VOLUME	PO	FM	GO	CADRAN LUMINEUX	DISPLAY VERT	DISPLAY ROUGE	REGLAGE LUMIERE	ALARME	POUSSOIR SOMMEIL	DC BACK-UP
CL 341	149F	Rouge Argent			●	●			●		●	●	
CL 350	189F	Noir Blanc	●		●	●					●	●	●
CL 343	199F	Blanc	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 349	219F	Argent	●	●	●	●			●		●	●	●
CL 345	239F	Blanc Argent Noir Rouge	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 445	249F	Champ.	●	●	●	●	●	●			●	●	●
CL 351	249F	Noir Blanc Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
ECR 88	249F	Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 765 + LECTEUR K7	399F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 760 + Lect/Enreg K7	499F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●

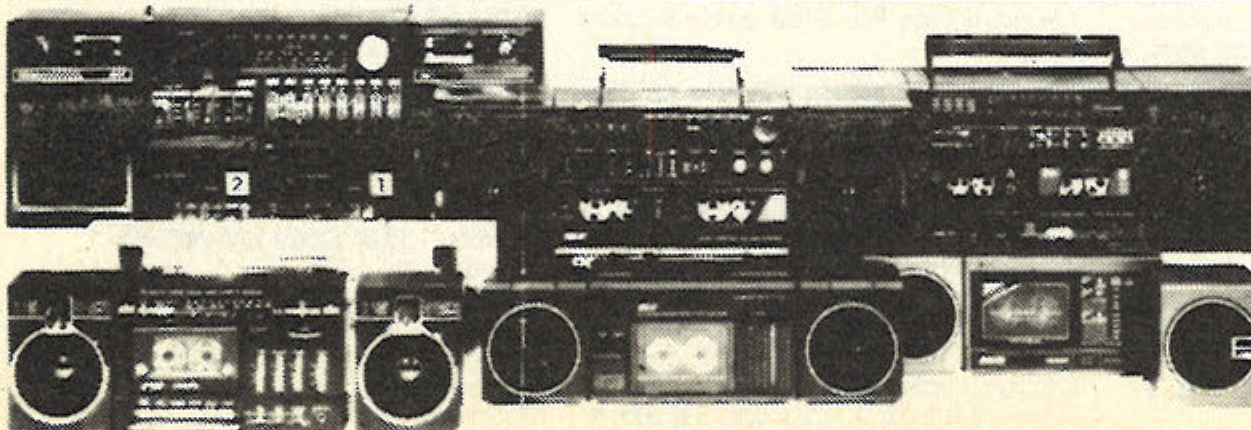




LES MINI-COMPOS STEREO AUDIOSONIC

Le stade intermédiaire entre le radio-cassette et la chaîne hihi. Caractéristique numéro un des "mini-compos" : les enceintes sont détachables. La présentation des différents modèles est particulièrement réussie.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISATEUR	PRISE MIC. SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER.Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	DUPLIC. RAPIDE	SELECT. CHROME	SELECT. METAL	EJECTION DOUCE	COMPTEUR	INDIC.LED.ENR/LECT	INTERRUPT. PAUSE
TBS 8263	699F	Noir				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8230 4 HP	799F	Noir				●	●	●	●												
TBS 8800 6 HP	899F	Gris				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8200 4 HP	1199F	Rouge Blanc Gris		●		●	●	●	●		●	●					●	●	●	●	●
TBS 8350 6 HP	1690F	Noir	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



LES BALADEURS AUDIOSONIC

"Un rapport qualité-prix imbattable... et nous offrons une garantie totale d'un an. Superbe présentation. Mécanismes de précision."

CT 133 .... **149F**
Coloris : blanc ou noir - cassette - pince ceinture - casque ultra-léger. Design superbe.

CT 134F **149F**
Coloris : blanc - cassette - casque ultra léger - Présentation classique.

CT 137 .... **169F**
Coloris : blanc - cassette - 2 prises casque - dispositif anti-pleurage. Casque ultra léger.

CT 135 .... **259F**
Coloris : argent - cassette - égaliseur 3 curseurs. Casque ultra léger.

CT 136 .... **299F**
Coloris : blanc - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM).

CT 146 .... **349F**
Coloris : noir - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM) - 2 enceintes + 1 poignée + casque.

CTP 830 .... **419F**
Coloris : rouge - cassette + tourne-disque. Casque ultra léger.

LES ACCESSOIRES BALADEURS

Les enceintes amplifiées

SB 18 .... **199F** la paire
2 enceintes verticales avec 2 HP - ampli intégré 2x3w avec indicateur de niveau piles - cordon casque fourni pour branchement sur n'importe quel baladeur.

SB 15 .... **189F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w - indicateur de niveau batterie - arrêt automatique - cordon de liaison universel pour tout type de baladeur.

VS 6 .... **269F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w indicateur piles - cordon liaison universel.

SB 13 .... **299F** la paire
Sac + 2 enceintes ampli intégré 2x3w - compartiment baladeurs - indicateur piles - arrêt automatique.

Les enceintes sans ampli

SB 14 2 mini enceintes **99F** la paire

SB 16 .... **149F** la paire
2 mini enceintes portefeuille

SB 17 .... **149F** la paire
2 mini enceintes téléscopiques dans un boitier.

SB 10 .... **199F** la paire
2 mini enceintes Bass Reflex. Excellent rendu des graves.

LES CASQUES BALADEURS

HP 21 Casque ultra léger **39F**

HP 25 Ecouteurs stéréo. **39F**

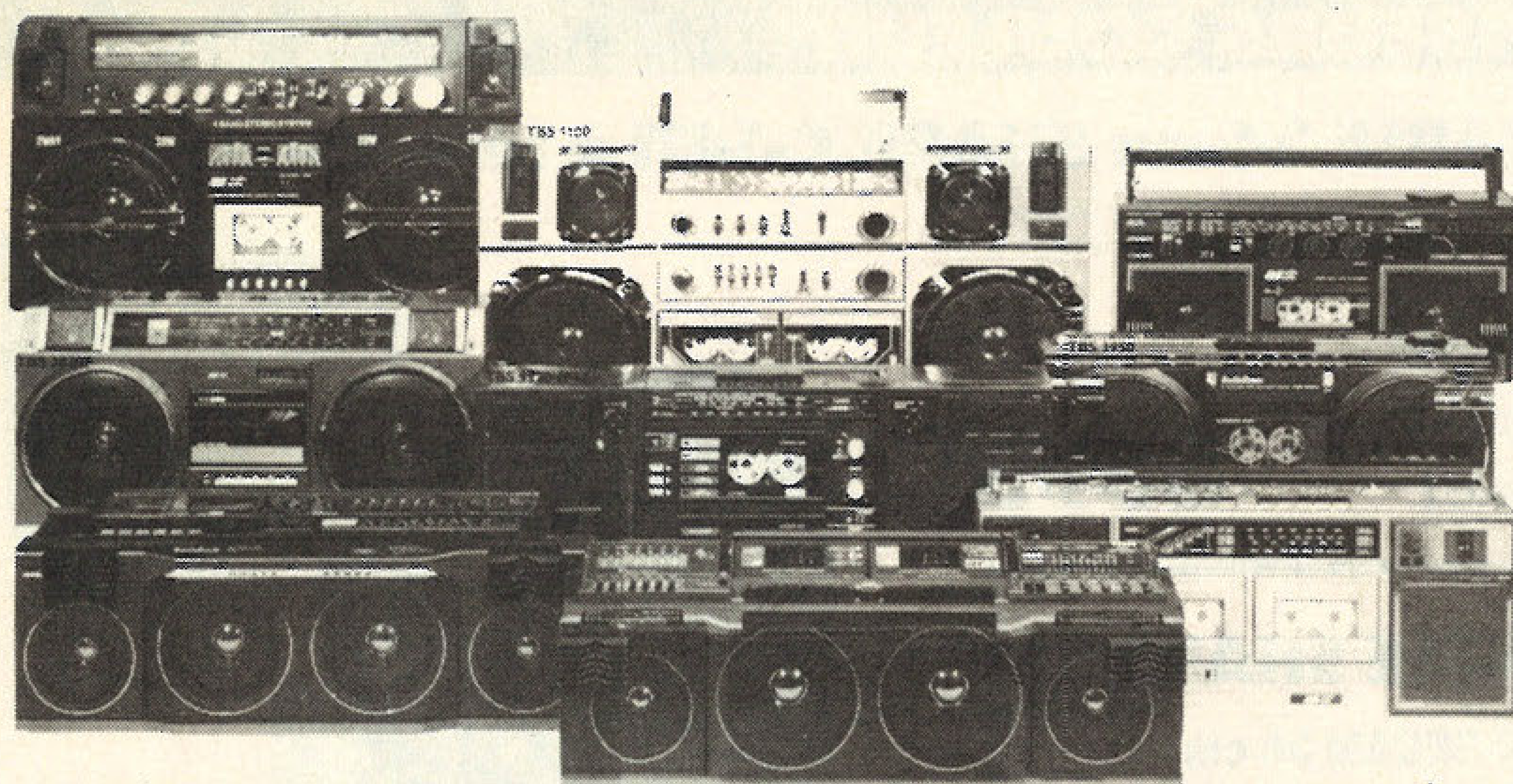
HP 23 Casque/réglage volume **99F**

HP 24 .... **99F**
Casque + jack hifi supplémentaire

HP 20 .... **69F**
Casque pliant avec boite cassette.

HP 19 .... **119F**
Casque pliant avec support

Département Hi Fi



LES RADIOS K7 STEREO AUDIOSONIC

La catégorie REINE pour AUDIOSONIC. Pas moins de 15 modèles bien différenciés. Il y en a pour tous les goûts.

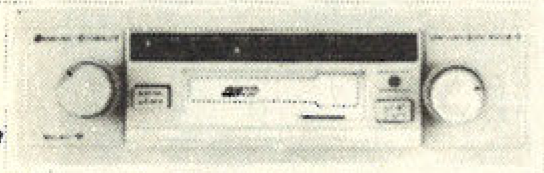
	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISEUR	PRISE MIC. SUP.	PRISE HP SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER. Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	AUTO REVERSE
TBS 4230	499F	Champ.				●		●	●			●				
TBS 3710	539F	Noir				●	●	●	●			●				
TBS 2230	579F	Argent				●	●	●	●			●				
TBS 2310 4 HP	599F	Noir Or				●	●	●	●		●	●				
TBS 3830	699F	Argent	●			●	●	●	●		●	●				
TBS 2830 4 HP	739F	Rouge Bleu Blanc		●		●	●	●	●		●	●				
TBS 3810	719F	Noir				●	●	●	●	●	●	●				
TBS 9110	791F	Argent				●	●	●	●			●		●		
TBS 3820	899F	Noir				●	●	●	●	●						
TBS 2950	899F	Argent				●	●	●	●							●
TBS 9310 4 HP	999F	Noir				●	●	●	●	●		●		●		
TBS 9220 2x5W	1149F	Argent	●			●	●	●	●					●		
TBS 9900 4 HP	1399F		●	●		●	●	●	●		●	●	●	●	●	

LES AUTORADIOS ET LECTEURS DE CASSETTES AUDIOSONIC

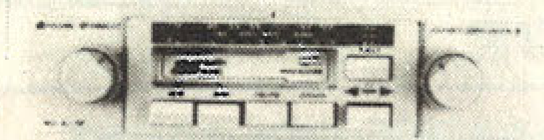
Un gamme fiable, complète et très musicale pour un prix stupéfiant

CSR 1530F — **399F**
Autoradio PO/GO/FM, sans cassette, stéréo 2x7W.

CSR 1430 F — **499F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur de cassettes stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Tonalité progressive/Balance. Recherche au choix par commutateur des émetteurs faibles et éloignés ou proches et puissants. Présentation noire ou argent.



CSR 3530 F — **899F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur cassette auto-reverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Voyant indicateur. Sélecteur mono/stéréo. Tonalité progressive. Balance. Présentation noire ou silver. Dimensions : 17,8x14x4,4cm. Normes DIN.



CSR 5730 F — **899F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Affichage digital de la fréquence. Eclairage de nuit du cadran et des boutons. Revient à la mise en route sur la dernière fréquence affichée. Présentation Flat Nose. Couleur noire. Tonalité progressive/Balance. Dimensions 17,8x12x4,4 cm (normes DIN).

CSR 4030F — **949F**
Autoradio GO/FM stéréo avec booster et égalisateur. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo autoreverse. Suppression de bruit ASO. Interrupteur mono/stéréo. Egalisateur qui couvre 5 gammes de fréquence. Tonalité progessive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x14,5x4,4 cm (normes DIN).



CSR 4430F — **999F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x8W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage heures et minutes. Tonalité progressive/ Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9cm (normes DIN).



CSR 4530F — **1499F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x25W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Mémoire. Affichage des heures et des minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9 cm (normes DIN).

CR 15 — **399F**
Lecteur de cassette stéréo sans radio. Autoreverse. Noir. 2x5W. Avance rapide. Ejection.

COMPLEMENTS AUTORADIO AUDIOSONIC



EGALISATEUR/ BOOSTER ST4 — **349F**
Egalisateur booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur antifading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indications LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x30W. Courbe de réponse 20-20.000Hz. Dimensions 15,6x14x2,2cm.

EGALISATEUR/ BOOSTER ST5 — **699F**
Booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indication LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x25W. Courbe de fréquence 20-20.00Hz. Dimensions 16x14,4x5,2cm



HAUT PARLEURS

CS 400 — **399F** la paire
HP sabot. 3 voies. 30W.

CS 405 — **499F** la paire
Boitier étrier, 3V. 50W.

CS 420 — **489F** la paire
Boitier tweeter articulé étrier. 2V. 50W.

CS 425 — **589F** la paire
Boitier tweter articulé étrier. 3V. 60W.

CS 435 — **289F** la paire
Mini boitier tweeter. 30W.

CS 439 — **169F** la paire
HP encastrable. Diam. 100. 40W

CS 441 — **349F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 3 voies, normalisé, 30W.

CS 442 — **159F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 444 — **159F** la paire
HP encastrable 9x15. 2 voies. 20W.

CS 446F — **149F** la paire
Hp encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 447 — **199F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 40W.

CS 455 — **279F** la paire
HP sabot. 2 voies. 30W.



CS 460 — **249F** la paire
Mini boitier bicone. 30W.

CS 470 — **299F** la paire
Boitier convertible. 3 voies. 30W.



CS 471 — **299F** la paire
Boitier. 3 voies. 60W

CS 476 — **249F** la paire
Boitier. 2 voies. 40W.

CS 475 — **249F** la paire
Boitier. 2 voies. 30W.

CS 809 — **99F** la paire
HP boitier simple. 8W

ANTENNES AUTO

X 4110 — **39F**
Antenne d'aile

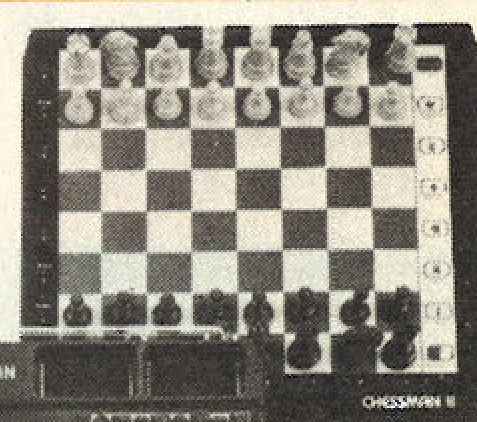
X 430 — **69F**
Antenne caoutchouc

X 740 — **139F**
Antenne électronique avec préampli

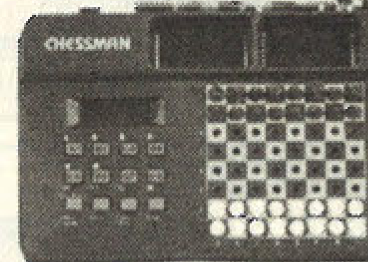
X 5100 — **159F**
Antenne électrique semi-automatique.

LES JEUX D'ECHECS MULTITECH

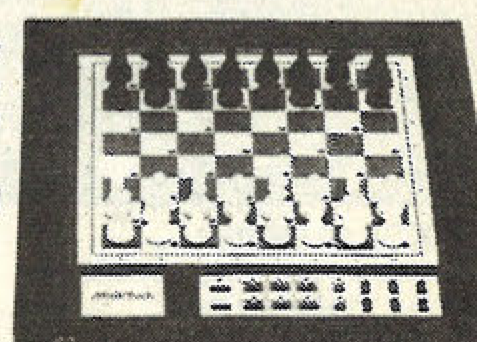
CHESSMAN I — **359F**
8 niveaux de jeu (même niveau tournoi). Fait le roque, la prise en passant et la promotion des pions. Pat. Echec. Echet et mat annocement. Il résoud des problèmes de mat en 3 coups. Portatif. Fonctionne avec une pile 9V.



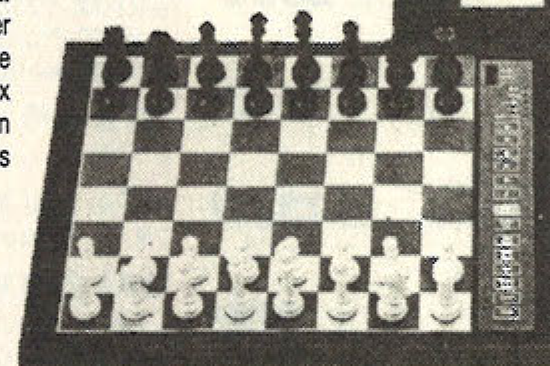
CHESSMAN II — **699F**
Permet de changer de niveau en cours de jeu. Permet la prise en passant, le roque et la promotion des pièces. 8 niveaux de jeu avec 1 niveau tournoi. Pat. Echec. Echec et mat annoncement. Résoud des mats en 2 coups. 6 piles de 1,5V.



CC 009 — **999F**
Jeu d'echec électronique de sac. 16 niveaux de jeux. Large éventail d'ouvertures en mémoire. Vérification de position. Possibilité de revenir en arrière. Refuse les coups interdits. Résoud des mats en 4 coups.



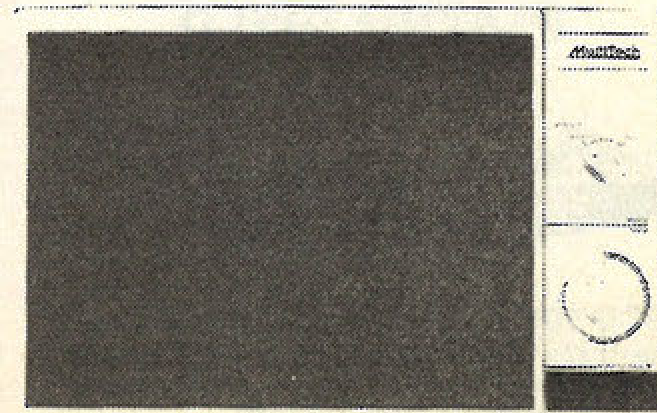
CC 006 — **1495F**
Présentation luxueuse. 12 niveaux de jeu. Possibilité de changer de niveau en cours de partie. Large choix d'ouvertures en mémoire. Résoud les mat en 4 coups.



FOUR MICRO ONDES MULTITECH DMR 602

Qui dit mieux en rapport qualité/prix? Cuisson rapide : puissance de sortie 500W. Décongélation : puissance de sortie 200W. Minuteur 35mn. Plateau tournant. Volume intérieur 18 litres. Consommation 980W. 220V. Dimensions intérieures : 300 x 298 x 202 mm. Dimensions extérieures : 462 x 328 x 309 mm. Poids 17 kg.

1499F

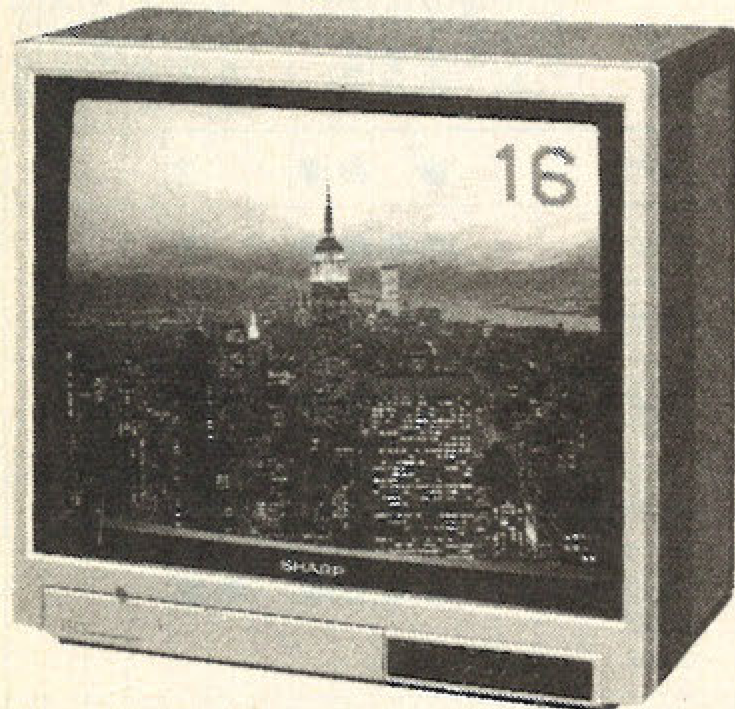


GENERAL 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Téléviseurs

TELEVISEURS COULEUR

" l'image carrée "



SHARP 5405F
54 cm SECAM à télécommande infra-rouge 23 fonctions

Téléviseur couleur de 54 cm avec tube image plat et carré. Ce téléviseur comprend un système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux, compatible avec le réseau câblé, une priser Péritel, un affichage numérique à l'écran, un interrupteur auto-retard et une télécommande à infra-rouge à 23 fonctions.

4990F

PORTABLE 36 cm SHARP C-1411 à télécommande

Téléviseur couleur 36 cm avec télécommande à infra-rouge à 23 fonctions - Affichage numérique à l'écran - système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux

FD 1411 (SECAM)
version FD (noir)
version FS (arg.)

3395F



PORTABLE SHARP
C-1410 SECAM 36 cm
version FD (noir)
version FS (arg.) **2795F**



PAL / SECAM
C-1410 FD (noir)
C-1410 FS (argenté) **3490F**

PORTABLE PANASONIC à télécommande encastrable

Tube "Quintrix"
Télécommande à infrarouge 16 touches
12 chaînes programmables
Indicateur de chaîne par LED
Antenne dipôle détachable

PANASONIC
TC-431 FR

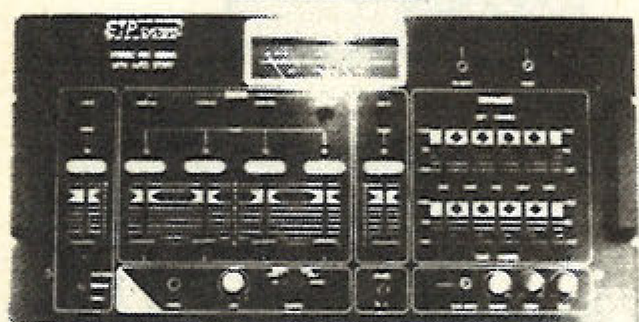
3360F



DEPARTEMENT SONOS

ETP SYSTEMS

MIXERS



MPX 8010 "NEW"
11 entrées. Vu-mètre. DSJ. Egaliseur (2X5). Electro start. Chambre d'écho. **2360F**

MPX 7700 "NEW"
Idem MPX 8010 mais sans écho (extension écho par module enfichable) **1760F**

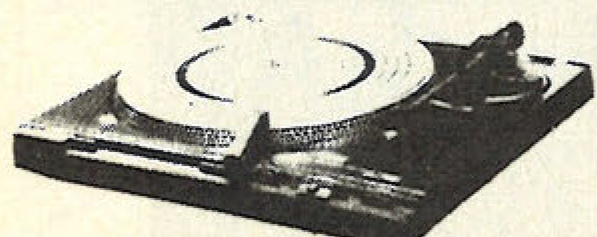
MPX 6020 "NEW"
Idem à MPX 7700 mais sans égaliseur. (Extension écho par module enfichable) **1350F**

MPX 4005 "NEW"
8 entrées. Vu-mètre. Monitoring. Sortie enregistrement **485F**

ES 3M
Module électrique électrostat pour MPX 8010 et MPX 7700 .... **430F**

ECM 10
Module électronique extension écho pour MPX 6020 et MPX 7700 .... **690F**

PLATINE DISCO



DISCO 6000. SÉRIE PROFESSIONNELLE
Démarrage instantané. Stroboscope. Eclairage du plateau. Entraînement direct. Régulation à quartz. Plateau lourd. Pleurage et scintillement 0,055 % (WRMS). Livrée avec cellule **2980F**

CHAMBRE D'ÉCHO

ECH 15
Chambre d'écho analogique, digitale pour sono et Hifi **750F**

ECH 19
Chambre d'écho analogique, digitale présentation rack 19" **1390F**

WATTMÈTRE

Wattmètre 100/200 W stéréo .... **195 F**

AMPLIS de PUISSANCE

SÉRIE PROFESSIONNELLE. Présentation rack 19". Protection électronique stable. Double vu-mètre. Alimentation 220 V entrée 1 V. Finition alu-noir.

MPA 100 V
2 X 100 W **2150F**

MPA 150 V
2 X 150 W. Double alimentation **2790F**

MPA 200 V
2 X 200 W. Double alimentation **3690F**

MPA 300 V
2 X 300 W. Double alimentation **4150F**

MPA 450 V
2 X 450 W. Double alimentation **5450F**

ÉGALISEURS

EQ 150L
Égaliseur 2 X 10 fréquences. Boutons lumineux, niveau de sortie réglable G et D séparés. Entrée phono directe **790F**

EQ 500LS
ÉGALISEUR 2 X 10 fréquences. Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable présentation rack 19" SPECTRUM ACOUSTIQUE **1040F**

EQ 1024LS
Égaliseur 2 X 12 fréquences. SPECTRUM ACOUSTIQUE Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable. Présentation rack 19" **1460F**

MONACOR

TABLES DE MIXAGE



MMX 88
24 entrées mono commutables en 8 micros, 8 phonos, 8 lignes (ou CD). Echo réverbération incorporée. Sortie master. Réglage panoramique. Monitoring par voies et sur général. 2 sorties stéréo. **2590F**

TDM 1000
Mixer 7 entrées. Vu-mètre. DSJ équaliser (2 X 5 fréquences). Chambre d'écho **1970F**

MMX 26
TABLE DE MIXAGE POUR 6 MICROS Réglages graves et aigus séparés. **790F**

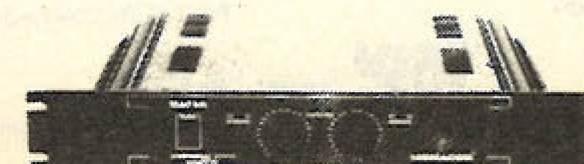
AMPLIS de PUISSANCE

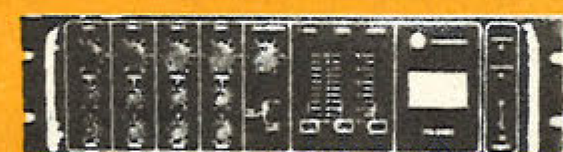
- Sensibilité d'entrée : 775 mV
- Rapport signal/bruit : à 100 dB pondéré
- Bande passante : 10 à 25000 Hz à 3 dB
- Distorsion THD : à 0,09 %

MAC 100
2 X 100 W RMS/8 ohms (2 X 130 W 4 ohms) **2790F**

MAC 160
2 X 160 W RMS/8 ohms (2 X 220 W 4ohms) **3350F**

MAC 210
2 X 210 W RMS/8 ohms (2 X 330 W 4 ohms) **3900F**





Ampli de puissance avec préampli incorporé, sorties basse impédance 4-8-16 ohms et sortie ligne 70/100 W.

PA 2000. Ampli 210 W. 5 entrées mixables, très nombreuses possibilités. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **4320F**

PA 1202. Ampli 175 W. 5 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **3070F**

PA 802. Ampli 100 W. 4 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **2160F**

PA 602. Ampli 40 W. 3 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **1570F**

PA 880. Ampli 100 W. 3 entrées (2 micros + 1 aux.) sirène, corne de brume et carillon incorporés, sorties basse impédance 4-8-16 ohms et sorties ligne 25/70/100 V. Alimentation 220 V CA et 12 V CC **1590F**

MA 300. Ampli 30 W. 5 entrées (2 micros + 1 aux.) Sirène, corne de brume. Alimentation 220 V CA et 12 V CC. Circuit intercom. pour 4 HP. Idéal pour la navigation. **1280F**

MA 250. Ampli 15 W. 2 entrées (micro + 1 aux.) lecteur de cassettes, sirène corne de brume Alimentation 12 V CC. **1050F**

MA 200. Ampli 30 W. 3 entrées (2 micros commutables + aux.) Sirène et corne de brune. Alimentation 220 V CA et 12 V CC **960F**

PA 200. Ampli 10 W. 2 entrées (micro + aux), sirène incorporée. Alimentation 12 V CC **490F**

EGALISEUR

CE 1020. Egaliseur, 2 X 10 fréquences façade et potentiomètres illuminés. Scanner **790F**

CHAMBRE D'ECHO

EEM 1200. Analogique à mémoire à chaîne retard réglable de 20 à 200 m/sec. **790F**

GENERAL

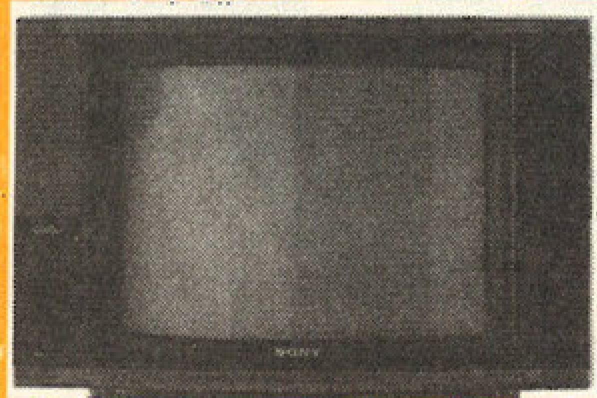
10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Téléviseurs SONY

LES TRINITRON

KV 2264 FE

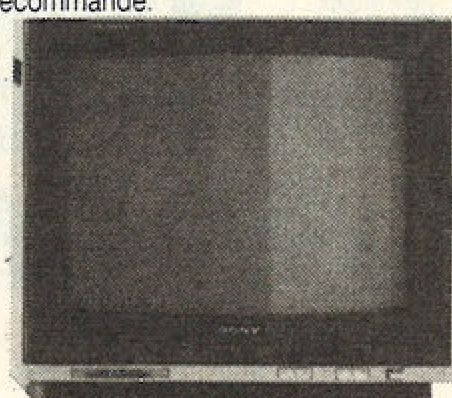
Téléviseur Pal/Sécam, à télécommande infrarouge. Tube TRINITRON 56cm. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Stéréo 2x10 Watts. Réception double langage.



6950F

KV 1882 F

Téléviseur portable SECAM à télécommande infrarouge. Tube TRINITRON 47 cm. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichage sur écran du nº de programme. Arrêt total de l'appareil par télécommande.

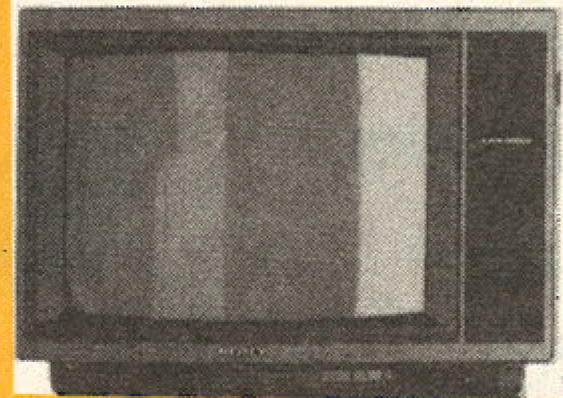


4680F

LES BLACKS TRINITRON

KV 2092 FE

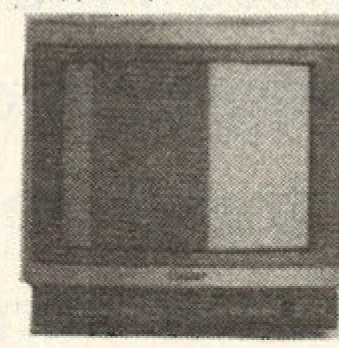
Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 51 cm : image plus contrastée. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales de l'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran.



5890F

KV 1442 FE

Téléviseur portable PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 37 cm : image plus contrastée. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Arrêt total de l'appareil par télécommande.



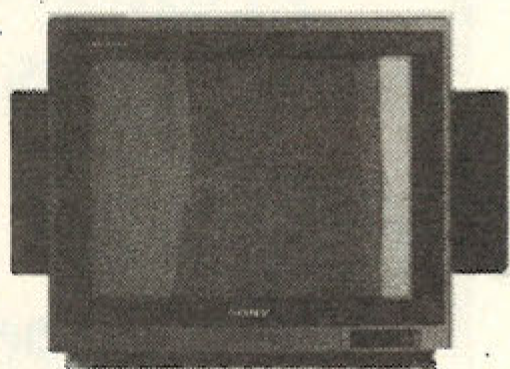
4790F

LES BLACK TRINITRON HAUTE RESOLUTION

KV 21 XRB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 55 cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Circuit CTI : amélioration des transitions de couleurs. Deux prises 21 broches. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichages multiples sur écran : nº de programme, volume sonore, couleur, contraste, plages de fréquences. Stéréo 2x15 Watts. Loudness. Réception double langage. Accessoire optionnel : meuble audio/vidéo SU 21 XR.

7990F



KV 21 XRTB

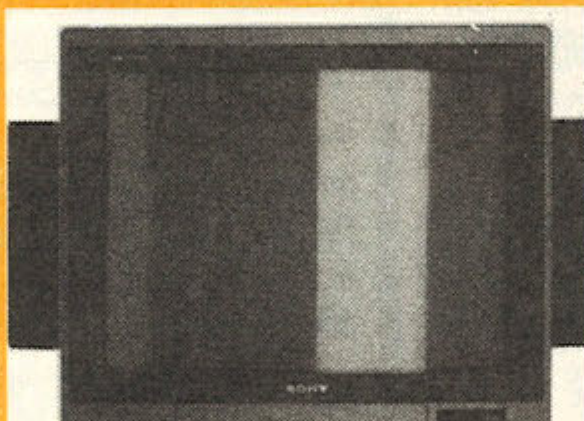
Mêmes caractéristiques de KV 21 XRB (voir plus haut). Décodeur ANTIOPE intégré.

8990F

KV 27 XRB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 68 cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Circuit CTI : amélioration des transitions de couleurs. Deux prises 21 broches. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichages multiples sur écran : nº de programme, volume sonore, couleur, contraste, plages de fréquences. Stéréo 2x15 Watts. Loudness. Réception double langage. Accessoires optionnels : meuble audio/vidéo SU 27 XR, pied SU 7 XB.

9490F



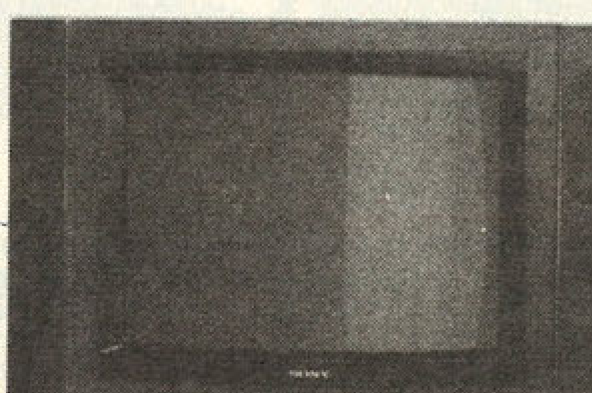
KV 27 XRTB

Mêmes caractéristiques de KV 27 XRB (voir plus haut). Décodeur ANTIOPE intégré.

10490F

KV 27 EXB + SS 27 EXH

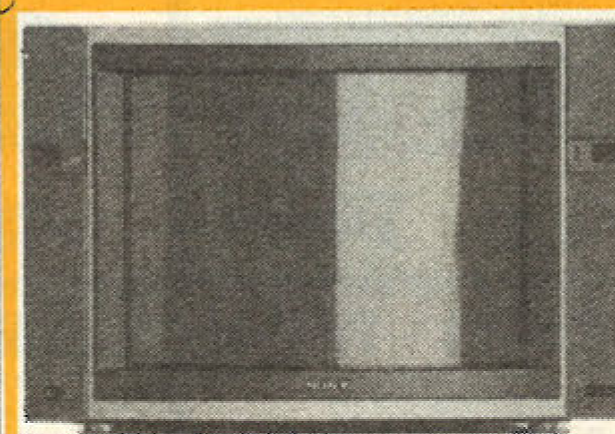
Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Design Frog Line. Tube Black Trinitron 68cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Stéréo 2x30 Watts. Réception double langage.
SS 27 EXH : enceintes acoustiques latérales.



9990F

KV 27 XSB

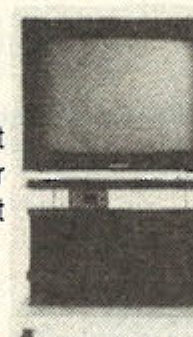
Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube Black Trinitron 68cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Stéréo 2x10 Watts. Réception double langage.



8490F

Meuble Profeel SU 170

Meuble Profeel spécialement conçu pour recevoir le moniteur KX27PS1, un tuner télévision et un magnétoscope.



1790F

Meuble SU 27 XR

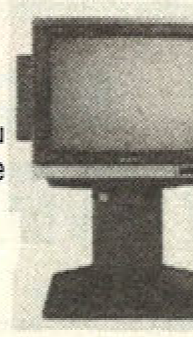
Meuble conçu pour recevoir le KV 27XRB ou le KV 27XRTB et plusieurs matériels de largeur inférieure à 468mm.



1290F

Pied Pivotant SU 7XB

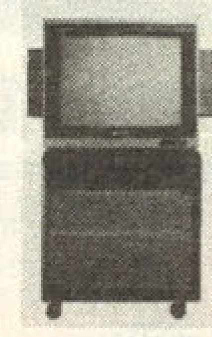
Pied pivotant spécialement conçu pour recevoir le KV 27 XRB ou le KV 27XRTB.



1780F

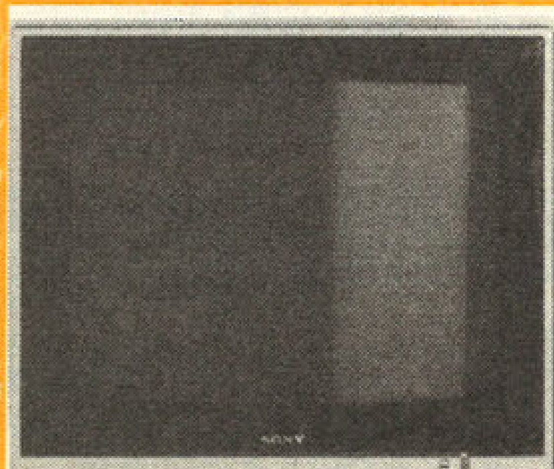
Meuble SU 21 XR

Meuble conçu pour recevoir le KV 21XRB ou le KV 21XRTB et plusieurs matériels de largeur inférieure à 468 mm.



915F

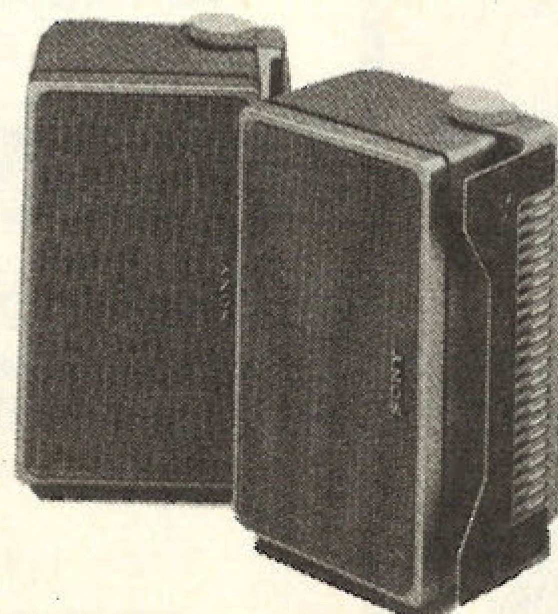
Moniteur Profeel KX 27 PS1



Moniteur quadristandard Pal/Secam/NTSC 3.58/NTSC 4.43, télécommandable. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformation verticales de l'image. Système exclusif d'image dynamique et couleur dynamique. Système d'entrées multiples audio/vidéo. Stéréo 2x14 Watts.

9900F

Enceintes SSX 2A

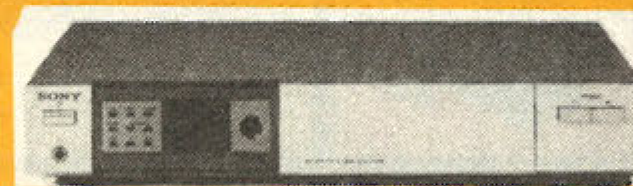


Enceintes acoustiques 2 voies pour moniteur KX 27 PS1. Sensibilité 88 dB/W/m. Impédance : 8 ohms. Puissance maximale : 25 W. Bande passante : 75 - 20.000 Hz. Dimensions : (HxLxP) 276x159x127 mm. Poids : 2,3 kg par enceinte.

890F

Tuner PROFEEL VTX100M

4900F



Tuner télévision multistandard à télécommande infrarouge, spécialement conçu pour les moniteurs Profeel, autorisant la réception de signaux couleur PAL/SECAM/NTSC 3.58 et 4.43.

Couverture de fréquence : VHF : F2-F10, E2-S20, IA-IJ, AO2-49, R1-R12 ; UHF : F21-F69(L), E21-E68 (B/G/H), B21-B68 (I), A14-A78 (M), R21-R60 (D, K). Recherche automatique ou manuelle et mémorisation de 30 programmes. Stéréo, réception double langage. Connecteurs multiples d'entrées/sorties audio/vidéo autorisant le branchement simultané de trois sources d'images. Télécommande RM 611 fournie. Dimensions (HxLxP) 80x430x265mm. Poids 4,5kg.

GENERAL 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Magnétoscopes

MAGNETOSCOPE DE SALON

VHS

- télécommande infrarouge
- programmation 8 jours
- compatible CANAL+
- chargement frontal

3999F

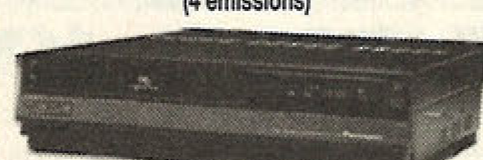
(quantité limitée)

PANASONIC NV G15 F
Magnétoscope VHS PAL/SECAM
Programmable 1 mois (8 émissions)



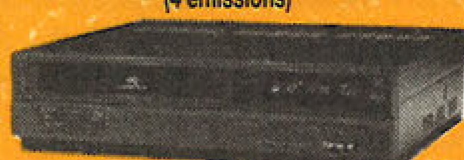
TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

PANASONIC NV G10 F
Magnétoscope VHS SECAM
Programmable 14 jours
(4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **6490F**

PANASONIC NV G7F
Magnétoscope VHS SECAM
Programmable 14 jours
(4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5390F**

JVC HR-D142S
Magnétoscope salon VHS - SECAM
compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours



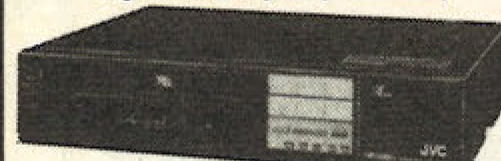
TELECOMMANDE INFRAROUGE **4790F**

JVC HR-D152S
Magnétoscope VHS - SECAM
compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5490F**

JVC HR-D 250S
Magnétoscope VHS 4 têtes
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7490F**

JVC HR-D 566S
Magnétoscope VHS HIFI STEREO
Compatible CANAL PLUS
Programmable 1 an (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

JVC HR-D 156MS
Magnétoscope VHS - PAL/SECAM
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



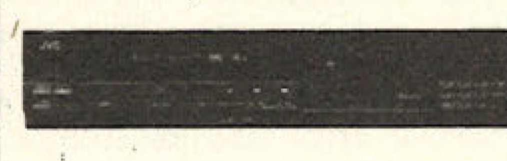
TELECOMMANDE A FIL **7690F**

JVC HR-D 157MS
Magnétoscope VHS - PAL/SECAM/NTSC
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

JVC HR-D 180S
Magnétoscope VHS 4 têtes
Longue durée (8 H) - Compatible CANAL PLUS
Programmable 1 an (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **6790F**

JVC HR-S10 + TU S10S
Chaine vidéo : Magnétoscope portable + Syntoniseur
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (8 émissions)



7950F + 2900F

JVC HR-S10S + TU 10E
Chaine vidéo VHS PAL/SECAM
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (8 émissions)



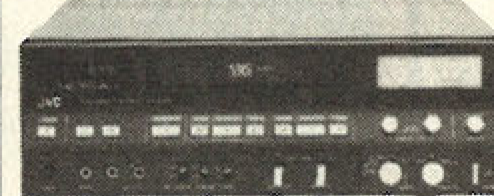
TELECOMMANDE INFRAROUGE **13950F**

JVC BP-5300 TR
Lecteur de cassettes vidéo
PAL SECAM NTSC



21750F

JVC BR-6400TR
Magnétoscope PAL/SECAM/NTSC



25200F

JVC GX-N8S
Caméra vidéo compacte
Mise au point auto.
Zoom électrique 6:1



8990F

PANASONIC NV 870
Magnétoscope VHS HIFI STEREO
Programmable 14 jours (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **10900F**

PANASONIC NV 730 F
Magnétoscope VHS 8 HEURES
Program. 14 jours (8 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5990F**

JVC HR-D 140 E
Magnétoscope VHS PAL



4400F HT

JVC HR-D 150 E
Magnétoscope VHS
PAL/SECAM



5200F HT

SONY CCD-M8
Caméscope de poche



Standard universel 8mm **9980F**

SONY EV-C8
Lecteur enregistreur 8mm
Miniaturisé - Ultra Léger



7290F

SONY TT-V8F
Tuner/Programmateur
Transcodeur PAL/SECAM
Programmable 3 semaines (4 programmes)



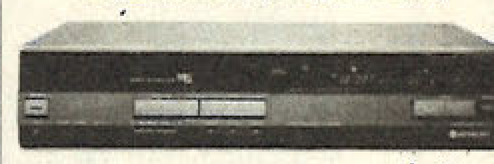
3990F

SONY SLHF-100F
Magnétoscope BETA HIFI
son HIFI STEREO



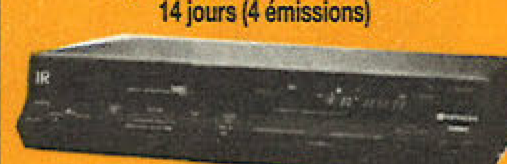
9490F

HITACHI VT-110S
Magnétoscope VHS
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **5650F**

HITACHI VT-120S
Magnétoscope VHS
Compatible CANAL PLUS
Programmable (par télécommande)
14 jours (4 émissions)



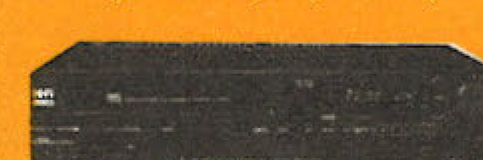
TELECOMMANDE INFRAROUGE **6250F**

HITACHI VT-54EL
Magnétoscope VHS
PAL/SECAM/CCIR
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **7690F**

HITACHI VT-86EL
Magnétoscope VHS HIFI STEREO
PAL/SECAM/CCIR
Programmable 14 jours (4 émissions)



TELECOMMANDE INFRAROUGE **9980F**

HITACHI VM-500S
Caméscope VHS MOVIE



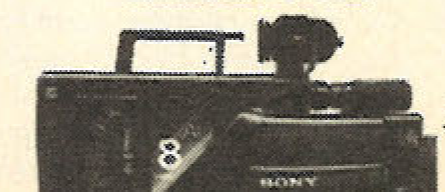
18900F

MAGSTONE VP700



Lecteur vidéo VHS SECAM **2995F**

SONY CCD-V8AF
Caméscope Vidéo 8 autofocus
Standard universel 8 mm



13900F

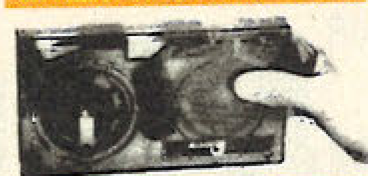
GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

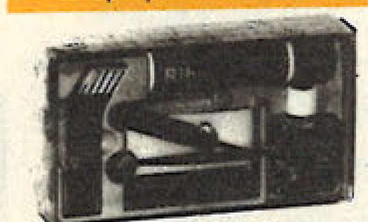
ACCESSOIRES VIDEO

ENTRETIEN DES MAGNETOSCOPES CASSETTES DE NETTOYAGE

4202 ALLSOP 3 BETA — 250F
4206 RECHARGE POUR 4202 — 85F
4200 ALLSOP 3 VHS PRO — 270F
4205 RECHARGE POUR 4200 — 85F
4203 ALLSOP 3 POUR V2000 — 250F



4246 BIB VE 41 BETA — 250F
produit intégré
4870 CLEAN UP — 139F
4070 KIT DE NETTOYAGE BIB — 270F
outils plus produit



4072 BOMBE D'AIR BIB VE 4 — 60F
4073 FLUIDE NETTOYAGE BIB 56 ml. — 95F

TELE AGRANDISSEURS
pour agrandir l'image de votre TV



Code
4152 BEAMSCOPE TS 16 — 850F
pour TV de 28 à 38 cm
4153 BEAMSCOPE TS 25 — 890F
pour TV de 38 à 46 cm
4154 BEAMSCOPE TS 30 — 995F
pour TV de 46 à 56 cm
4155 BEAMSCOPE TS 350 étrier — 1995F
pour TV de 56 à 66 cm
4156 BEAMSCOPE TS 351 trépied. — 2290F
pour TV de 56 à 66 cm
4157 BEAMSCOPE TS 410 trépied. — 2695F
pour TV plus de 66 cm

COMPLEMENTS OPTIQUES pour CAMERAS

Code
4233 Télé-converter Canon 1,4/46 — 1650F
pour caméras compactes
4176 Télé converter Canon 1,4/58 — 1850F
pour toutes caméras
4870 Télé-converter
Sony VCL1558A — 1090F
toutes caméras et camescopes
4065 Wide converter Canon 0,7/58. — 1190F
pour toutes caméras
4064 Wide Converter
SONY VCL 0758A — 1220F
4187 Ultra Wider Foca
série VII avec bague — 895F
toutes caméras et camescopes
4234 Doubleur monture C Canon — 790F
4809 Miroir d'angle Foca — 330F
Préciser à la commande le diamètre de votre objectif : Ø 46 à Ø 67.



SACS ET VALISES DE TRANSPORT

SACAR

Code
4162 Sac à dos SDV 300x130x300 — 690F
4163 Sac Jumbo Video
490x200x260 — 790F
4164 Valise métal pour portable et
caméra CVP2 360x245x335 — 950F
4160 Valise métal pour scope salon
CMS1 485x160x370 — 1190F
4161 Valise métal pour scope salon
CMS2 550x400x198 — 1290F
4189 Fotima Sac souple pour petit
matériel, modèle 1600 — 590F
5102 ITT Housse SB 2865 pour
vidéomovie 3865 ou 3875 — 605F

ACCESSOIRES BIB

Code
4078 Colleuse pour K7 video VE9 — 350F
4079 Adhésif de rechange — 40F
4071 Démagnétiseur/
Effaceur de K7 VE3 — 395F
4075 Kit entretien écran TV VE15 — 80F
4074 Kit nettoyage objectifs VE13 — 95F
4077 Kit de lettrage pour K7 VE17 — 78F

BATTERIES

Nous tenons en stock la plupart des batteries pour magnétoscopes et caméscopes.

Code — **HITACHI**
4050 VT BP60E (série 6500) — 690F
4051 VT BP7A (série VT7S) — 690F
VT BP 200 (camescope) — 740F

JVC
4005 PBP1 (série 4100) — 690F
4000 NBP1 (série 2200 et 2650) — 740F
4001 NBP3 (série HRC3 et HRS10) — 640F
4002 NBP4 (série HRC3 et HRS10) — 740F
4003 NBP5 (série GRC1) — 490F
4004 NBP6 (série GRC1 et GRC2) — 576F
4843 NBP7 (série GRC2) — 690F
4069 NBP8 (série GRC2) — 740F
4004 ITT PB2865
(vidéomovie 3865/3875) — 576F
4237 THOMSON BP7
(série VP15 et VP25) — 640F
4076 SONY NP22 (pour CC.DV8) — 295F

Synchro Ciné Quartz, ceinture-batterie, grande autonomie, en cuir
4230 Modèle 5A — 2890F
4231 Modèle 7A — 3850F
4232 Modèle 10A — 4590F

Préciser l'appareil à brancher pour la fourniture du cordon adéquat.

Cordon adaptation de 235 à 380F

PIEDS

Code
4067 POSSO PX36V pour caméras
légères haut. 1,5m, tête souple
et crémaillière — 690F
4026 JVC SX 621 pour caméra
jusqu'à 5kg, haut. 1,65, tête
souple et crémaillère — F
4194 DOLLY pour 621 DL7 — 890F
4191 Caddy roulettes VELBON PV2 — 1290F

ACCESSOIRES
spécifiques des marques

HITACHI
4056 Housse VKC 2000 — 850F
4894 Housse VT7S — 850F
4053 Alimentation chargeur VTBA7 — 1350F
4052 Connecteur batterie VTBH7
pour (4053) — 85F
4893 Télécommande VRM7/VT7 — 430F
4055 Cordon allume-cigare — 260F

JVC
4014 Cordon VC430 2,5 (GX78) — 495F
4013 Cordon VC433
(GXN70 sur Beta) — 490F
4040 VC434 02 (toutes caméras
VHS sur Béta sauf GZS3) — 495F
4844 Alimentation chargeur AAV2
pour GRC1 et GRC2) — 1200F
4008 Alimentation ACP3
(HRC3 et HRS10) — 840F
4006 Chargeur BBP3
(HRC3 et HRS10) — 1540F
4009 Cordon allume-cigare APP1
(vidéomovie) — 590F
4010 Cordon allume-cigare APP3
(HRC3 et HRS10) — 350F
4011 Cordon allume-cigare APP4
(2650) — 380F
4027 Alimentation caméra sur
scope salon CAP25 — 1190F
4018 Housse CBP45 pour GZS3
et GZS5 — 450F
4090 Housse CB5010 (HRS10) — 780F
4028 Générateur de titres CGP50S
(GZS3 et Vidédomovie) — 1350F
4029 Générateur de titre CGP7
(GXN4 et GXN7) — 2200F
4020 Housse CBC7 (GXN4 - GXN7). — 490F
4043 Cordon GXN7 — 350F
4042 Cordon GZS3 — 350F
4017 Adaptateur cassette CP3 — 660F
4849 Passe-diapositives DPC70
(GXN70) — 1190F
4031 Bagues d'adaptation photo
sur GXN7 — 640F
préciser marque objectif photo
4024 Micro sup. MZ320 (mono) — 690F
4025 Micro sup. M212A (stéréo) — 990F
4885 Boitier PIBD7 pour brancher
tout appareil vidéo sur péritel,
(fiches séparées BNC et DIN) — 260F
4044 Boitier SWC73 pour Canal +
et TV éteint sur scopes JVC,
nouvelle génération (HRD140) — 870F

TELECOMMANDES
4037 RMC 75 (GXN70) — 170F
4038 RMP1 (Vidéomovie) — 120F
4035 RMP10 (HRS10) — 350F
4046 RMP2200 — 290F
4255 RMP3 (HRC3) — 210F
4036 RMP4 (GZS3 et 5) — 230F
4256 RMP53 (BR6400) — 1350F
RMP54 (BR6400 infrarouge) — 1590F
4045 RMP3330 — 120F
4021 Sangles pour GXN7 (SSC7) — 230F
4030 Livre transfert S8
ou diapo TAC300 — 690F
4023 Support micro TL37 — 150F
4047 Ecouteur TP1 — 95F
4057 Epaulière VAC70
pour GXN70 — 210F
4019 Valise CBC70 pour GXN70 — 850F
4012 Cordon copie d'après
Vidéomovie, universel VCP1 — 270F
4846 Cordon copie d'après
Vidéomovie, Peritel VCPP — 240F
4847 Cordon copie d'après
Vidéomovie, Portable VCV810. — 200F
4845 Cordon copie d'après
Vidéomovie, rallonge VCP2 — 240F
4831 Cordon adaptation boitier
SWC73 VC15P (Péri/Péri) — 329F
4015 Adaptateur VCP147
(TU26 ou AAP26 sur 2200) — 450F
4016 Adaptateur VCP714
(TU22 ou AAP22 sur 2650) — 450F
4022 Ceinture WKP3 (HRC3) — 490F

SONY
4876 AC P85
Alimentation CCDV8 — 980F
4869 AC V8
Alim./transcodeur Pal/Secam. — 3500F
4877 Cordon allume-cigare DCP85 — 330F
Raccord DCP85 — 80F
4878 Table de montage RME100V — 1750F
4868 Raccord RME 100 Beta — 260F
4884 Raccord RME 100 VHS — 260F
4879 Crosse VCT 80 — 330F
4880 Télécommande RM84 — 570F
4882 Micro zoom ECMZ200 — 920F
4874 Housse arrière CCDV8 LCV85 — 470F
4873 LCV 805 Valise CCDV8 — 1220F
4875 LCV 8501 sacoche CCDV8 — 750F
4881 Cordon Peritel pour CCDV8
VMC2104 — 295F
4891 Kit Filtres Ø52 pour CCDV8 — 250F
4165 Valise LC370
(HVC 4000 + SLF1) — 1350F

PANASONIC
4061 Alimentation NVB13 — 1190F
4060 Batterie CS2012 — 690F
4062 Allume cigare NVC 12 — 270F

CORDONS SPECIALISES

4270 Adaptateur DIN fem.
2 RCA male — 35F
4104 Adaptateur métallique vidéo
(BNC - RCA - PL)
préciser conversion — 45F
4170 Raccord 3,5 fem. - 6,35 male — 25F
4168 Raccord 6,35 - Din 5BR
casque Telefunken — 59F
4261 Raccord double jack 3,5 — 49F
4260 Raccord double jack 6,35 — 59F
4258 Raccord double Din 5BR — 59F
4167 Cordon 1 paire RCA — 45F
4851 Cordon secteur K7 — 25F
4116 Cordon vidéo 1,50m (BNC-BNC,
BNC-RCA, RCA-RCA) — 85F
4274 Cordon vidéo 5m (BNC-BNC,
BNC-RCA, RCA-RCA) — 120F
4105 Cordon vidéo 10m (BNC-BNC,
BNC-RCA, RCA-RCA) — 250F
4102 Rallonge caméra 10m — 450F
4103 Rallonge caméra 20m — 590F
4115 Rallonge Péritel 3m — 450F
4273 Rallonge Péritel 5m — 550F
4084 Kit Péritel universel — 219F
4085 Kit copie universel — 189F
4096 Cordon Péritel/Péritel droit — 120F
4097 Cordon Péritel/Péritel croisé — 120F
4842 Cordon Péritel/Péritel stéréo — 350F
4095 Kit Péritel universel stéréo — 330F
Kit copie universel stéréo — 295F
4098 Kit Péritel 3m — 450F
4099 Kit Péritel 10m — 590F
4841 Cordon Péritel 4 RCA
(Akai, Hitachi, C+) — 149F
4094 Cordon Péritel 7 BR
Telefunken — 330F
4092 Cordon Péritel 6 BR
Telefunken — 330F
4093 Cordon Péritel 6 BR
spécial enregistrement — 490F
4091 Kit copie 7BR Telefunken — 330F
4090 Kit copie 6BR Telefunken — 330F
4106 Cordon EIAJ-EIAJ 8BR — 350F
4108 Cordon EIAJ-Péritel — 350F
4107 Cordon EIAJ-Universel — 350F
4888 Cordon EIAJ-EIAJ 10m — 590F
4100 Cordon d'origine 8BR-10BR
(GX 88) — 350F
4101 Cordon d'origine 12BR-10BR
(S100) — 390F
4114 Cordon allume-cigare 4BR
(1re génération) — 235F
4113 Cordon allume-cigare 8BR
(série 2200 JVC) — 235F
4068 Adaptateur cordon caméra Beta
sur VHS CMA1010 — 590F
4040 Adaptateur cordon caméra VHS
sur Beta VC43402 — 495F

BRANCHEMENTS POUR CANAL+

4086 Cordon standard
universel CP20 — 149F
4121 Cordon standard
Péritel CP10 — 149F
4123 Cordon V2000
5BR-6BR CP30 — 149F
4124 Cordon Telefunken 7BR CP40. — 149F
4089 MTC+ cordon spécial scope
compatible type JVC 455 — 450F
4119 MT3P cordon spécial scope
compatible type JVC 140 — 450F
4059 AC+ boitier spécial scope
compatible type Akai, Hitachi — 380F
4058 AC 100 cordon complément AC+
pour JVC, Thomson, etc — 70F

BOITIERS DE CONVERSION TRANSCODAGE AMPLIS CORRECTEURS

4081 Kit copie ampli ITC A2V — 695F
4082 Kit Péritel Ampli ITC A3V — 695F
4048 Ampli vidéo correcteur
(gain, contours) ACV108 — 695F
5500 Processeur VISIODATA AVX10
(12 sorties) (correcteur gain, contours,
synchro) — 5490F
SHOWTIME 7005 ampli correcteur
pro
(gain, synchro, contours, indicateurs
de niveau) — 9400F
4281 Transcodeur CGV PS100
Pal/Secam — 1650F
4251 Convertisseur CGV PS90 Pal/Secam
pour recevoir émissions Pal
sur TV Secam — 1590F
Transcodeur CGV SP10
Secam/Pal — 1790F

INTERFACES CGV
4253 PHS 60 2S Péritel RVB/Secam
UHF et composite — 790F
4254 PVP 80 Pal composite/Péritel
RVB — 795F
4241 VAL 100 Composite Secam/Secam
UHF France — 590F
4892 VAL 100 Export, le même mais sortie
Secam K' ou BG — 690F
4080 Périmatique 3000 3 entrées Péritel/
1 sortie Péritel — 795F
4110 RS80 BVI01 2 entrées Péritel/
1.sortie Péritel 21BR — 950F
4272 RS80 BVI03 2 entrées Péritel
simplifiées Vidéo-Info — 590F
4111 RS80 BVI02 4 entrées Péritel
1 sortie Péritel 21BR avec système de
copie entre 2 entrées — 1850F
4236 3M Péricom 1000, 7 entrées
dont 2 vidéo sur 1 sortie — 1850F
4088 Péri 1000, 2 entrées Péritel,
1 Canal+, 1 scope + copie — 350F

ANTENNES et ACCESSOIRES ANTENNES

4259 Antenne intérieure
téléscopique Zehnder — 85F
4127 Antenne intérieure amplifiée
Golden Technica 32dB — 450F
4133 Antenne de toit
VHF Canal+, 3 éléments — 140F
4134 Antenne de toit
VHF Canal+, 7 éléments — 280F
4135 Antenne de toit
VHF Canal+, 10 éléments — 350F
4130 Antenne de toit
UHF Lambda 3 éléments — 350F
4131 Antenne de toit
UHF Lambda 9 éléments — 490F
4132 Antenne de toit
UHF Yagi 22 éléments — 490F
4140 Coupleur VHF/UHF — 75F
4141 Séparateur VHF/UHF — 110F
4137 Répartiteur 3 directions — 90F
4136 Répartiteur 2 directions — 110F
4841 Péritel - 4 RCA pour Hitachi,
Akai, Mitsubishi — 149F
4250 Boitier CGV Canal+
(pour TV sans Péritel) — 1390F
4138 Préampli 35dB — 590F
4139 Alimentation pour préampli — 250F
Atténuateur 6, 10, 20dB
(4145 - 4146 - 4147) — 19F
4148 Atténuateur variable 0-20dB — 295F
4143 Té antenne

DIVERS

4172 Alimentation 220V 3-6-9-12V
300 mA — 100F
4173 Alimentation 220V 3-6-9-12V
500 mA — 115F
4886 Alimentation 220V 3-6-9-12V
1A — 295F
4066 Cassette alarme VHS — 290F
4889 Démagnétiseur de têtes vidéo
et audio DEM1 — 190F
Feuillets DECADRY or pour titrer cassettes
la feuille — 9F
4840 Housse protection
pour magnétoscope salon — 99F
4210 Rembobineuse KONTAKT
VHS double sens — 590F
4860 Rembobineuse KONTAKT
BETA double sens — 590F
4930 Meuble bibliothèque
100 cassettes — 495F
4243 Meuble à 3 tiroirs
VIDEO 30 (30 cassettes) — 550F

ECLAIRAGE ET TRANSFERTS DIAPO ou S8/VIDEO

4180 Torche 1000W
KAISER 3001 ventilée — 590F
4240 Torche 2000W
REFLECTO 2011 ventilée
4 volets — 995F
4257 Lampe GX 635,
220V, 1000W — 90F
4181 Pied de torche
KAISER NANO — 490F
Transfert livre optique JVC TAC300 — 690F
4182 Transfert Ravnox RV1000 — 1650F

MATERIEL VIDEO

TELEVISEURS

Code
5703 ITT 3125 F, Pal/Secam européen,
37 cm — 3790F
5606 ITT 3536 F, Pal/Secam européen,
64 cm, coins carrés,
99 canaux — 5661F
5711 ITT 3725 F, Pal/Secam européen,
67 cm, stéréo, 30 canaux — 5122F
5018 PIONNEER SV 2801, Pal/Secam,
70 cm, coins carrés, stéréo,
noir — 8290F
PIONNEER AMPLITUDE 70
meuble avec TV Pal/Secam, 70 cm,
stéréo et 2 enceintes HIFI — 11400F
5608 PIONNEER AMPLITUDE 55
meuble avec TV Pal/Secam 56 cm,
stéréo, 2 enceintes HIFI — 9500F
5000 SONY KV 1412F
36 cm, Trinitron, Secam — 3850F
5001 SONY KV 1882F
44 cm, Trinitron, Secam — 4680F
5605 SONY KV 2092FE
51 cm, Trinitron, Pal/Secam — 5890F
5005 SONY KV 2215FE
56 cm, Trinitron, Pal/Secam — 5990F
5009 SONY KV 2230FE
56 cm, Trinitron, Pal/Secam,
stéréo, NV, sans HP — 7250F
5002 SONY KV 2730FE
67 cm, Trinitron, Pal/Secam,
stéréo, NV, sans HP — 7875F
5607 SONY KV 2762FE
67 cm, Trinitron, Pal/Secam,
mono — 6690F
5020 SONY KV 2764FE
67 cm, Trinitron, Pal/Secam,
stéréo, monobloc — 7950F
5003 SONY KV 2252F Profeelstar
stéréo, Secam, 56 cm,
lecture Pal — 6477F
5609 SONY KV2252FE Profeelstar,
stéréo, Pal/Secam, 56 cm — 7950F
5011 Enceintes pour 2230, SS 2232
la paire — 640F
5004 Enceintes pour 2730, SS 2732
la paire — 790F
5010 Moniteur PROFEEL KX 20 PS1
sans HP, tristandard — 6350F
5012 Moniteur PROFEEL KX 27 PS1
sans HP, tristandard — 9900F
Tuner VTX 100 M
tristandard — 4900F
5017 Enceintes pour KX 20, la paire — 615F
5016 Enceintes pour KX 27, la paire — 890F
5013 Meuble pour système
PROFEEL KX 20, SU 160 — 1690F
5014 Meuble pour système
PROFEEL KX 27, SU 170 — 1790F

CAMERAS

Code — **JVC**
5038 GXN4S Newvicon 1/2"
10 lux, manuelle — 7400F
5039 GXN7S Newvicon 1/2"
7 lux, autofocus — 8990F
5040 GXN70S Newvicon 2/3"
10 lux autofocus,, générateur
de titres, zoom 8,5x — 11500F

BOITIER DE REPARTITION PERITEL PERIMATIQUE 3000

Ce boîtier permet de relier de façon PERMANENTE différents appareils (magnétoscope, décodeur Canal Plus, jeu vidéo, microordinateur, ampli HIFI, etc...)

795F

PERIMATIQUE 3000

A2V KIT DE COPIE UNIVERSEL

entre 2 scopes avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. **695F**

A chaque extrêmité du cordon, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

A3V KIT DE CORDON PERITEL

universel avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. **695F**

D'un côté du cordon, une Péritel, de l'autre côté, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

Enregistrez CANAL PLUS en regardant un autre programme

BOITIER AC+ 380F

L'adaptation de notre module AC+ vous permettra :
– d'enregistrer Canal Plus en regardant un autre programme
– d'enregistrer un programme télé en regardant Canal Plus
– d'enregistrer Canal Plus sans regarder la télé (même éteinte)

L'adaptateur AC+ est livré avec :
– un cordon de liaison Péritel mâle à relier à votre poste de TV
– une prise Péritel femelle pour brancher la prise mâle venant du décodeur Canal Plus
– 4 prises RCA mâles (cinch) qui seront branchées sue votre tuner de magnétoscope.

Dans le cas où vos entrée et sortie vidéo sont de type BNC, demandez des adaptateurs BNC/RCA.

Si votre magnétoscope est muni d'une prise DIN vidéo/audio, demandez l'adaptateur ITC RCA/DIN de référence AC 100 (non fournis).

Kit RACCORD AC 100 70F

Sélectionner les adaptateurs en fonction du standard de vos appareils.

ANTENNE AMPLIFIÉE INTÉRIEURE OMENEX

L'antenne électrique OMENEX est indispensable pour tous ceux qui connaissent une réception difficile en TV ou vidéo, ou qui souhaitent plus simplement améliorer leurs enregistrements. Lorsque l'on sait l'importance de la puissance du signal dans l'enregistrement vidéo, on peut s'étonner qu'aussi peu de gens utilisent des antennes électroniques en France. Voici, à notre sens, les utilisations principales de cette antenne : mauvaise réception ou impossibilité d'installer une antenne extérieure ; réception de TV libres avec possibilité d'orienter immédiatement l'antenne vers l'émetteur. En effet, votre antenne de toit est orientée vers l'émetteur de TDF et ne peut que très difficilement recevoir d'autres émetteurs ; caravane, 2e poste TV, utilisation à la campagne etc... image vidéo moyenne, principalement sur la 3e chaine ; émetteur éloigné, antenne collective médiocre etc... ; réception radio FM.

Caractéristiques techniques : bande passante VHF : 50/250 Mhz - Bande passante UHF : 470/900 Mhz - Gain VHF : 10 dB - Gain total réglable UHF : 0 à 30 dB - Consommation : 30 mA - Alimentation : 220 V.

450F

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

+ de 700 FILMS VHS neufs à la vente 79F pièce

Opération Chocolat
King Kong contre Godzilla
Les caïds de l'arnaque
La chasse sauvage du roi Stakh
Le charme discret de la bourgeoisie
La Voie Lactée
Le risque de vivre
S.O.S. Danger Uranium
Family Rock
Martin Soldat
Le Zombie venu d'ailleurs
Une anglaise romantique
Le grand embouteillage
Alice ou la dernière fugue
Felicity
Remi Nº1
Remi Nº2
Remi Nº3
Remi Nº4
Remi Nº5
Remi Nº6
La cavale
Faites donc plaisir aux amis
Faites sauter la banque
Les ringards
Julie pot de colle
L'empreinte des geants
Les demoiselles de Rochefort
L'astragale
Le viol
Docteur Françoise Gailland
La folle cavale
Tarentulas
L'aventure de la vie
Les maîtres du temps
L'affaire Nina B
La ballade du soldat
Le comte de Monte Cristo (1ère partie)
Le comte de Monte Cristo (2e partie)
Le 5 et la peau
Les tziganes s'en vont aux cieux
Un accident de chasse
Suicides
Dragon blanc contre dragon noir
La résurrection du dragon
La main noire de Shantung
Vous habitez chez vos parents ?
L'araignée d'eau
Dallax
Dallax en Bavière
Draculax
Docteur Love
Jamaix plus encore
Colombox
American Taboo
Personne n'est parfait
Les 7 magnifiques
Strike force
Satan's school
Le colosse de Hong Kong
Le mystère du Boeing 747
Nuit d'amour
Fruit défendu
Golden blonde
Jeunes filles
Désir au bout du chemin
Chasseurs de sang
Suceurs de sang
Charognard
L'incroyable maître du Kung Fu
Spectreman (Satan arrive)
Spectreman (Terreur dans la ville nouvelle)
On m'appelle King
La vengeance est un plat qui se mange froid
Dans la poussière du soleil
Jungle 2000
Invasion planète X
Le comte de Monte Cristo (3e partie)

Riches et garces
L'ennemi Nº1 du FBI
Le karateka démoniaque
Les huit invincibles du Kung Fu
Shaolin et les hommes de bronze
Les héros meurent jeunes
Patricia
Le jardinier
La bougeoise en délire
Les vicieuses petites anglaises
L'affamée du plaisir
Long week end
Le passager de la pluie
Adieu l'ami
L'esclave de Satan
L'année prochaine si tout va bien
La griffe et la dent
James Brown in live
Partouzes perverses
Erotico blues
Débordements pervers
Vice et perversions
L'arbre aux sabots 1ère partie
L'arbre aux sabots 2e partie
Nuits sadiques
Le journal d'une femme de chambre
Par devant par derrière
Le loup de Chine
Quand passent les cigognes
Un vice de famille
Indecences
Le cuirassé Potemkine
Le destin d'un homme
La menace
Partouzes perverses (alcove)
Eva et l'amour
Sex sauvage
Apotheose porno
Introduction à la hussarde
Cuissardes
Bachelières en chaleur
Phantasmes
Maryline
Fais moi tout
Chloe l'obsédée sexuelle
Erotiques passions
Jouis par derrière
Rage porno
Jouissances profondes
Couples pour partouzes
Perversions très cochonnes
J'ai pas de culotte
Coupes toi les ongles et passes moi le beurre
L'œil et fantasmes sexuels
Les pornocrates
Cuisses entr'ouvertes
Viens je suis chaude
Percée l'invincible
Le flambeur
Tunnel
2020 Texas Gladiators
Ombre sanguinaire
Ines la novice
Kung Fu Hara Kiri
L'assasin à tué deux fois
La vengeance de Zapper
J'ai tué Raspoutine
La grande Mafia
Les vacanciers
On m'appelle Zapper
Sex and Stars
L'homme à la Buick
Christine
La peau de Torpedo
Rue Haute
Comme un pot de fraises
Sacrifice
Du Rififi à Paname
Le tatoué
Terreur dans le ciel
Le soleil des voyous
L'auvergnat et l'autobus
Le jardinier d'Argenteuil

Monsieur le P.D.G.
Aveux spontanés
La fiancée de la mort
Nympho. en détresse
Chattes perverses
La chair en folie
Orgies à trois
Carroussel de l'amour
Sexations
Folie sexuelles
Moscou ne croit pas aux larmes
CVX Nº 1
CVX Nº 2
CVX Nº 3
CVX Nº 4
CVX Nº 5
CVX Nº 6
CVX Nº 7
CVX Nº 8
CVX Nº 9
CVX Nº 10
Les amours particulières ou malaise
John Fever
Les déchirées
Le nid de gentilhommes
Octobre
Les chevaux de feu
La bataille de Berlin
Alexandre Newski
La mère
Les treize
La grève
La dame au petit chien
Les marins de Kronstadt
Bill
La ligne générale
Siberiade 1ère partie
Siberiade 2e partie
Anna Karenine
Ivan le terrible 1ère partie
Ivan le terrible 2e partie
Partition inachevée pour piano mécanique
Le blanc, le jaune le noir
Compte à rebours
Le territoire des autres
Violette Nozière
Le fantome de la liberté
L'amérique insolite
Cet obscur objet du désir
Opération intrepide
La course du lièvre à travers les champs
Viol sans issue
Lutte féroce à Shaolin
Mac Vicar
L'incendie de la honte
Contact
Quelques jours de la vie d'Oblomov
Donna Summer
Oncle Vania
La moisson
Crimes et chatiments
Des cliques et des claques
Maigret voit rouge
Tonnerre de Dieu
Frères Jacques
Ants (les fourmis)
Le deuxième souffle
Le divorcement
Laura, les ombres de l'été
Aloise
Exhibition Nº 1
Exhibition Nº 2
La femme spectacle
Johnny Halliday (par Reichenbach)
Le samouraï
Tendres cousines
Le loup garou de Londres
On m'appelle Malabar
200 000 dollars en cavale
La carrière d'une femme de chambre
Jacques Brel
Georges Brassens
Johnny Halliday au Palais des Sports
Barbara à Pantin
Elton John
Diva

A nous les petites anglaises
Attention les yeux
Plume d'élan Nº 1
Plume d'élan Nº 2
Plume d'élan Nº 3
Les liens de sang
On a tué Kennedy
La petite fille au bout du chemin
Dersou Ouzala
L'éveil d'Emily
Lola Montes
Dar Robinson
La maison des Bories
Le trou
Le coup de sirocco
Goto île de l'amour
Hiroshima mon amour
Conte immoraux
La bête
Quai des brumes
Muriel
Les enfants du Diable
Masculin féminin
Vengeance puissance 4
Le triomphe d'un homme nommé cheval
Le serpent de la mort
La secte du futur
Monclar, rendez-vous de l'horreur
La main d'acier
L'amour fou de Sina Wolf
L'empire de la passion
La ferme de la terreur
Monte là-dessus
Ambisexe
Aventure extra-conjugale
L'attentat
Bel ordure
Candy' candy
Goldorak "les aigles de l'espace"
Albator "le corsaire de l'espace"
Starzinger "les chevaliers de l'espace"
Genki
Super Duke
Dracula
Yuki "le combat des shoguns"
Le roi Arthur
La petite sirène
Rolling star
Danguard
Fulgutor
Gordian et la panthère noire
Shirley
Deux salopards en enfer
Le commando des dames
Manœuvres criminelles d'un procureur
La petite maison dans la prairie 1ère partie
La petite maison dans la prairie 2e partie
Gardez-le pour vous
La femme aux enchères
Rafales
Les jardins du diable
Loving you
Savant baiseur
Grosses chaleurs
Soumises perverses
Classex
Orgies bougeoises
Sesual Genius
Sodo 69 69
Partenaire vicieux
Cet age fou
Goldorak Nº 2
Goldorak Nº 3
Albator Nº 2
Albator Nº 3
Candy et Terry
Candy et Albert
L'appel de la forêt
Un amour infini
Tout fait jouir Barbara
Le gentleman vagabond
Les lumières de la ville
La ruée vers l'or
Les temps modernes

Les feux de la rampe
Le dictateur
Le cirque
Le gosse
Monsieur Verdoux
L'opinion publique
La revue de Chaplin
Un Roi à New York
Jayne Mansfield's story
Le moment de tuer
La longue chevauchée
Nevada kid
L'ame infernale
Un aller simple pour l'enfer
Galaxie Express 999
Le fracas des canons
Les frères Karamasov
La bataille du rail
Liebelei
Slogan
La rage de la casse
La course de taureaux
La petite fille en velours bleu
La femme enfant
Falstaff
Bob le flambeur
Fort Alésia
Le futur aux trousses
Madame Claude
Les rois du sport
Erotissimo
Raspoutine
Otalia de Bahia
Barnabé
François 1er
Narcisse
L'acrobate
L'arc de triomphe
Tirez pas sur le pianiste
Le jour de la haine
Une raison pour vivre, une raison pour mourir
Contes pervers
La terreur du masque rouge
Ce salaud d'Inspecteur Sterling
Joselito le rossignol des montagnes
Joselito, l'enfant à la voix d'or
Prépare ton cul j'arrive
T'en aurais pas quelques centimètres de plus
Queues d'acier pour chattes en feu
Lèche moi la chatte pendant qu'on m'enfile
20000 vieux sous mémère
Anthologie de la sodomisation
Trois pétasses en rut
Change de trou, ça fume !
Violences anales
Pucelles pour salle de garde
Ballets roses pour couples vicieux
Châtelaine lubrique
Violée, elle en redemande
Déchire moi l'anus
Vierges cherchant mâles experts
Jus d'amour
La dernière des putes
Croupes en chaleur pour s'éclater
Couilles en feu
Je veux la chatte et le cul
Ménages à partouze
Pucelles violées
Mon cul est à prendre
Vacances spéciales pour sodo
Secrets sadiques
Culottes roses et bas noirs
Chattes rousses en nylon noir
Sodo. explosives
Orgies de ravageurs
Décharge dans tous les trous
Agent secret pour obsédés

Collégienne en nylon noir
Parties fines au collège
Nymphomanes et sexes gloutons
Le viol des sadiques
Foutez-moi par tous les trou
Sodomia with love
Lady chatte en l'air
Dépucelez les otages
Salope demande partenaire pour s'éclater
Eva la grande suceuse
Nuits spéciales pour sodomisées
Fleurs de salopes
Sodomania
Partenaires puissants pour pénétrations
Ecole pour salopes très spéciales
Chattes gourmandes des lycéennes
Plein de petits culs
Mate mon cul et enfile moi
Dossier nymphomanes en rut
Brigades antisodomisées
Position 69 défoncée
Je te défonce sans vaseline
Moi je fais tout
Ravageuses infernales
Putes déchainées
Baise ou crève
Week end chez les sadiques
Sodomise moi encore
Education spéciale pour collégiennes
Petites vicieuses pour partenaires très musclés
Couples pervers demandant débutantes
Partenaires vicieux équipés dble dimension
Les grandes sodomisées vont s'éclater
Le déchainement des lycéennes
Le camping des putes
Partouze collective pour sonophanes
Sodopartouzes clandest.
La star sodomisée
Chaleurs anales
Soubrettes obscènes très spécialisées
Demande sadique pour putes perverties
La Madone des pipes
Réserve à putes pour commando
Petites filles expertes en langues
Les filles de leur mère
Irma la masseuse
L'antiquaire à la chatte trempée
La fille au pair
Du foutre plein le cul
Le pensionnat des chaudes suédoises
Traitement spécial pour petites filles
Nuits d'orgie à l'hôtel du vice
Rita la vicieuse
Auto-stoppeuse à sodomiser
Triples pénétrations explosives
Initiation au porno d'une vierge
Je mouille aussi par derrière
Le diable au cul
Les suceuses de mâles
Ouvre ton cul salope
Tu me fais mal mais j'aime ça
Allo Sado 69.69
Bourgeoises obscènes
Les violeurs de pucelles
Le château du vice
Le majordome est bien monté
J'aime les grosses légumes

Burnings Lips
Bites en chaleur
L'hôtel des suceuses
Ces sacrés anglaises
Rose et Line
Christa
L'infirmière n'a pas de culotte
Les filles de ferme
Florence
Second voyage de noces
Trois filles en liberté
Je suis née pour baiser
Cérémonie des sens
Carroussel d'amour
Ursula
Passions
Le facteur ... toujours deux fois
Béatrice et Caroline
Les deux gamines
Le sexe à travers le monde
Couples pervers
Les week-end de Caroline
Partouze du Diable
Chattes enragées
Deep Love
American Kiss
Hôtel du plaisir
Sexual Genious
Alyse et Cloé
La peau qui brûle
L'éveil des sens d'Emy Wong
Voluptueuse Laura
La fille à la peau de lune
Prison sado pour femmes
Le manoir de Draguse
L'Amour pas comme les autres
Les joyeuses
Monika et le désir
Le colosse de Rhodes
Coplan Fx 18
Coplan sauve sa peau
Croc blanc
L'île aux trésor
International Prostitution
Mission spéciale
Coplan ouvre le feu
Caravanes
Le défi des géants
Goldocrack
Le tombeau du Maharadja
Le continent des hommes poissons
L'île de la passion
Haine
Une femme dangereuse
Les contrebandiers de Santa Lucia
Les mauvais garçons
Le samouraï aveugle
Capitaine de fer
Le bourreau écarlate
La Dame rouge tua 7 fois
Le fils de l'aigle noir
La perle du pacific
La fièvre de l'or
Commando suicide
Les espions meurent à Beyrouth
Les 3 sergents du Bengale
Le Mans circuit d'enfer
Karzan, maître de la jungle
Les fantômes de Hurlevent
Dossier nº 7
Visa pour Hong Kong
Vaudou aux Caraïbes
Contrat pour la mort
Le Boucanier des îles
Messaline et Agripine
Iron Master
Rome contre Rome
Traffic Express
Mirage
Massacre au soleil
Killer connection
The bird
Comme un lion

Un loup
La secte de Marrakech
Le démon de midi
Une fille nommée Amour
Les bidasses en folie
Toto le Moko
La championne du collège
13 femmes pour Casanova
Le petit monde de Don Camillo
La grande bagarre de Don Camillo
Don Camillo Monsignore
Don Camillo en Russie
Le retour de Don Camillo
Tenderly, la fille qui ne savait pas dire non
Défense de toucher
Virilité
La fiancée qui venait du froid
Diabolo Menthe
La bande du Rex
La toubib du régiment
Les lycéennes redoublent
Les Parisiennes,
Blue Jean
Salut Berthe
L'Emir préfère les blondes
Le braconnier de Dieu
Mon curé chez les nudistes
Les diplômés du dernier rang
Un aller simple
Dis bonjour à la dame
Ya Ya mon Colonel
Le collège en folie
Le gagnant
Dix petits nègres
Antoine et Sébastien
Le corbillard de Jules
Elle voit des nains partout
T'es folle ou quoi
N'oublie pas ton père au vestiaire
Cours après moi que je te t'attrapes
Les religieuses de Saint-Archange
On n'est pas sorti de l'auberge
A cœur joie
Vous intéressez-vous à la chose ?
Qu'est-ce qui fait craquer les filles ?
Honey (fleur de vice)
Un jouet dangereux
La grosse combine
Le bataillon en folie
4 zizis au garde à vous
Le canard à l'orange
La prof connaît la musique
Voulez-vous danser avec moi
La dernière femme
Bellissima
Juliette des esprits
Umberto D.
Piaf
Parlez-moi d'amour
Les violons du bal
Le passé simple
Deep End
Enfer et passion
L'ange bleu
J'irai cracher sur vos tombes
Teresa
Le vainqueur
La vierge
Mister Patman
Femme
Les galets d'Etretat
Le désert rouge
Phobia
Elise ou la vrai vie
Kleinhoff hôtel
Les filles de Grenoble
Pénitencier de femmes
Mademoiselle "Cuisselongues"
La flic chez les poulets

La prof du Bahut
Reste avec nous on s'tire
La flic et la police des mœurs
Brigade Mondaine
La brigade en folie
Les Arnaud
Du mou dans la gâchette
Un drôle de colonel
Les bidasses en vadrouille
Les assassins de l'ordre
Voulez-vous un bébé Nobel
Les caïds
La grande Nouba
L'ardoise
La garce et l'enfant
Les 3 dingues
A la guerre comme à la guerre
Extérieur nuit
L'avion de l'apocalypse
Le jour de la fin des temps
Spectreman l'ennemi venu d'ailleurs
Spectreman Le brouillard qui tue
Spectreman La menace de Zeron
Spectreman L'air empoisonné
La bataille des étoiles
Space Connection
Au pays de la magie noire
Dans les griffes du loup-garou
Ebyrach contre Godzilla
Suspiria
La louve sanguinaire
Carnage
Docteur Hitchcock
Horror star
La chat à neuf queues
L'oiseau au plumage de cristal
Les exterminateurs de l'an 3000
Le diable à sept visages
La crypte du fou
Mausoléum
5 gachettes en or
Ciakmull
Le dernier des salauds
Aujourd'hui ma peau
Etranger fait ton signe de croix
W. Django
La diligence de la mort
Sartana dans la vallée des vautours
Texan le magnifique
Bandidos
Sur la tombe de Sabata
4 salopards pour Garingo
2 croix pour un implacable
Roi de Shaolin
Bras de fer au karaté
Vainqueur
La colère des boxers
Rapace de Shaolin
Nº 1 services très spéciaux
Le solitaire
Calibre 44
Seul contre la mafia
La police a les mains liées
Le bistouri de la mafia blanche
T.A.G.
Le casse de Berkeley Square
Dernière mission
Dernier domicile connu
Cran d'arrêt
Le démoniaque
Les chiens verts du désert
Ici Londres, la colombe ne doit pas voler
Alerte en Extrême-Orient
La percée d'Avranches
Holocauste ! l'histoire de la famille...

Département
Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL
10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance
1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement , en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**
2) **Frais d'expédition :** pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 60 F par commande, quel que soit le montant de la commande.
3) **Règlement : a)** vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;
b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**
c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

AMS 22

NOM
Prénom
N° Rue
Code postal
Ville

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE
+ FORFAIT DE PORT
TOTAL A REGLER

VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

ALLO COMMANDE
(1) 42.06.50.50
TELEX COMMANDE **214 034 F**



QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob' ny - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El. Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

OFFRE D'EMPLOI

GENERAL est une affaire dynamique et en expansion. Si vous souhaitez faire **CARRIERE DANS LA VENTE** de micro ordinateurs et autres produits électroniques de loisirs, contactez pour R.V. **Mr OLIVIER, ☎ 42.06.50.50.**

BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

AMS 22

Je, soussigné, M .... Tél. prof. ....

désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) ....

.... des tarifs GENERAL COLLECTIVITÉ

Signature

GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.

Editeur : Advanced Memory Systems
Support : disquette
Genre : utilitaire desk top
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★★

AMX MOUSE + AMX DESK TOP = LE COMPLEMENT IDEAL DES PCW

Au royaume des souris, le desk-top est roi (dixit un écossais nommé Mac Intosh)... Il s'est fait attendre, il a fait rêver les inconditionnels du PCW, et enfin, ô bonheur, il est arrivé. Le Desk-top pour PCW, c'est la porte ouverte à une utilisation encore plus conviviale de la machine. Le Wimp (Windows, Icons, Menus, Pointer), qui était jusqu'à présent le privilège d'Apple, se dévoile enfin au monde des Amstrad PCW avec une panoplie complète de sous-programmes aussi alléchants qu'efficaces.

C'est de notoriété publique, le PCW est nettement supérieur, tant au niveau définition qu'en ce qui concerne la facilité de maniement, à beaucoup de ses congénères. Alors pourquoi ne pas utiliser à plein rendement les possibilités offertes ?
Comment avoir accès rapidement à un programme, connaître sa raison d'être, le supprimer éventuellement sans le moindre risque d'erreur, sinon par l'intermédiaire d'un Desk-top ?
Mais avant d'en venir à l'étude proprement dite de cette petite merveille, revenons, pour les non-initiés, à la véritable fonction d'un tel logiciel.

Desk-top qu'est-ce ?

Le Desk-top, c'est le compagnon idéal de la souris et de l'ordinateur. Il permet, entre autres, de visualiser à l'écran le catalogue de tous les drives connectés à l'ordinateur (dans le cas qui nous préoccupe A, B et M), et d'opérer un choix sur l'icône correspondant à l'aide de la souris. De plus, il vous donnera entre autres choses l'heure à tout moment, avec la possibilité de programmer une heure de sonnerie. Mais surtout, il est le manager parfait de vos disquettes. En effet, quoi de plus anonyme, bien souvent, qu'un titre de programme ? Pour permettre une recherche rapide d'un logiciel précis, il n'est plus nécessaire de "runer" la totalité des fichiers présents sur le disque, mais beaucoup plus simplement, il vous suffira de demander les renseignements disponibles sur les titres du catalogue.

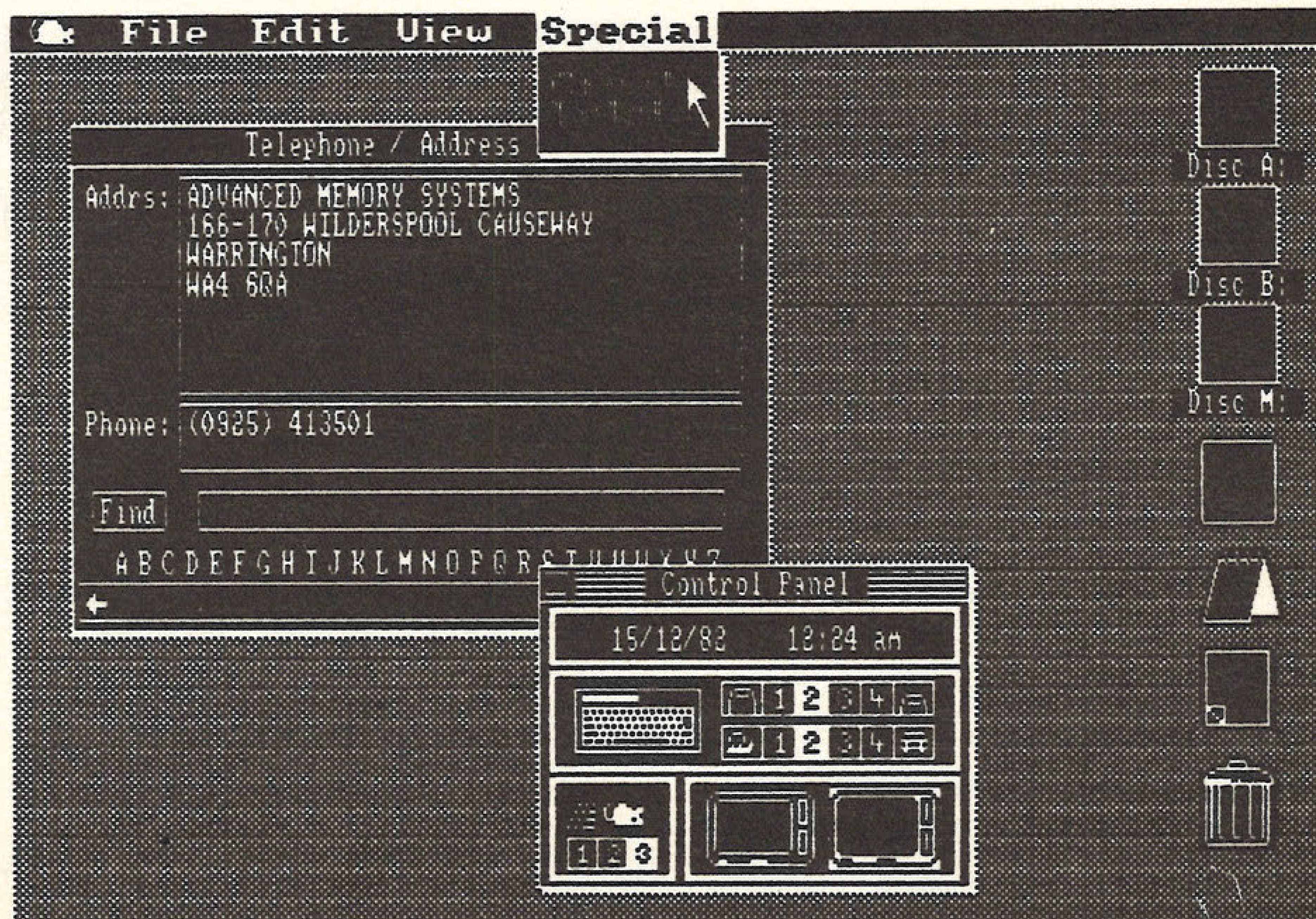
En l'occurence, si l'icône correspondant au programme ne vous renseigne pas suffisamment, ou plus simplement s'il n'existe pas, vous pourrez tout au moins connaître sa longueur et son mode : fichier ou programme. En règle générale, tous les programmes .COM, ont une représentation particulière ; c'est le cas du Basic Locomotive dont l'icône est... justement une locomotive...
Il vous sera bien entendu possible, dans la quasi totalité des cas de lancer les programmes présents sur la disquette, et ceci directement en sélectionnant le titre voulu. Cependant, quelques-uns d'entre les fichiers présents seront réfractaires à cette manœuvre. La raison d'un tel problème sera bien souvent l'existence d'un système d'exploitation propre au programme demandé. Dans ce cas, malheureusement, il vous faudra sortir de Desk-top pour opérer un lancement manuel.

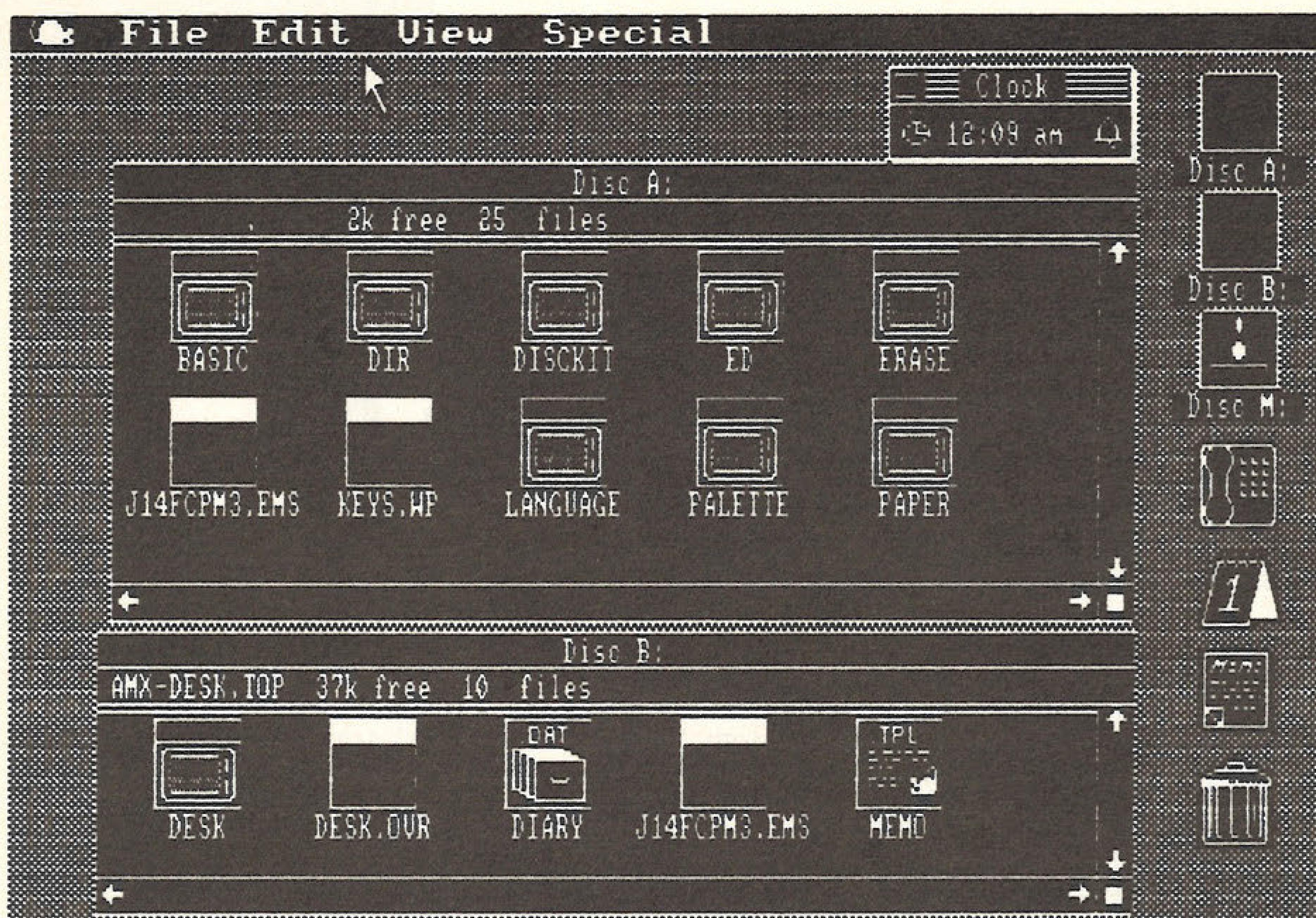
L'élaboration d'un environnement

Rien de bien étonnant, en fait qu'il en soit ainsi, puisque la plupart des programmes présents sur le marché du PCW sont largement antérieurs à la sortie du Desk-top, et que dans ces conditions, il était difficile d'obtenir une homogénéïté totale. Néanmoins, si pour l'instant présent, il n'est pas permis d'exploiter cet utilitaire comme cela se devrait, rien n'interdit de penser que la plupart des programmes à venir sauront s'adapter à la situation.

L'utile et l'agréable

Pour vraiment devenir l'instrument de bureau rêvé, le Desktop AMX se devait de fournir, non seulement un utilitaire de directory, mais aussi quelques outils qui peuvent à tout moment être utilisés à des fins, tant distractives (même les utilisateurs les plus sérieux ont le droit de s'octroyer un instant de détente...), que purement professionnelle.

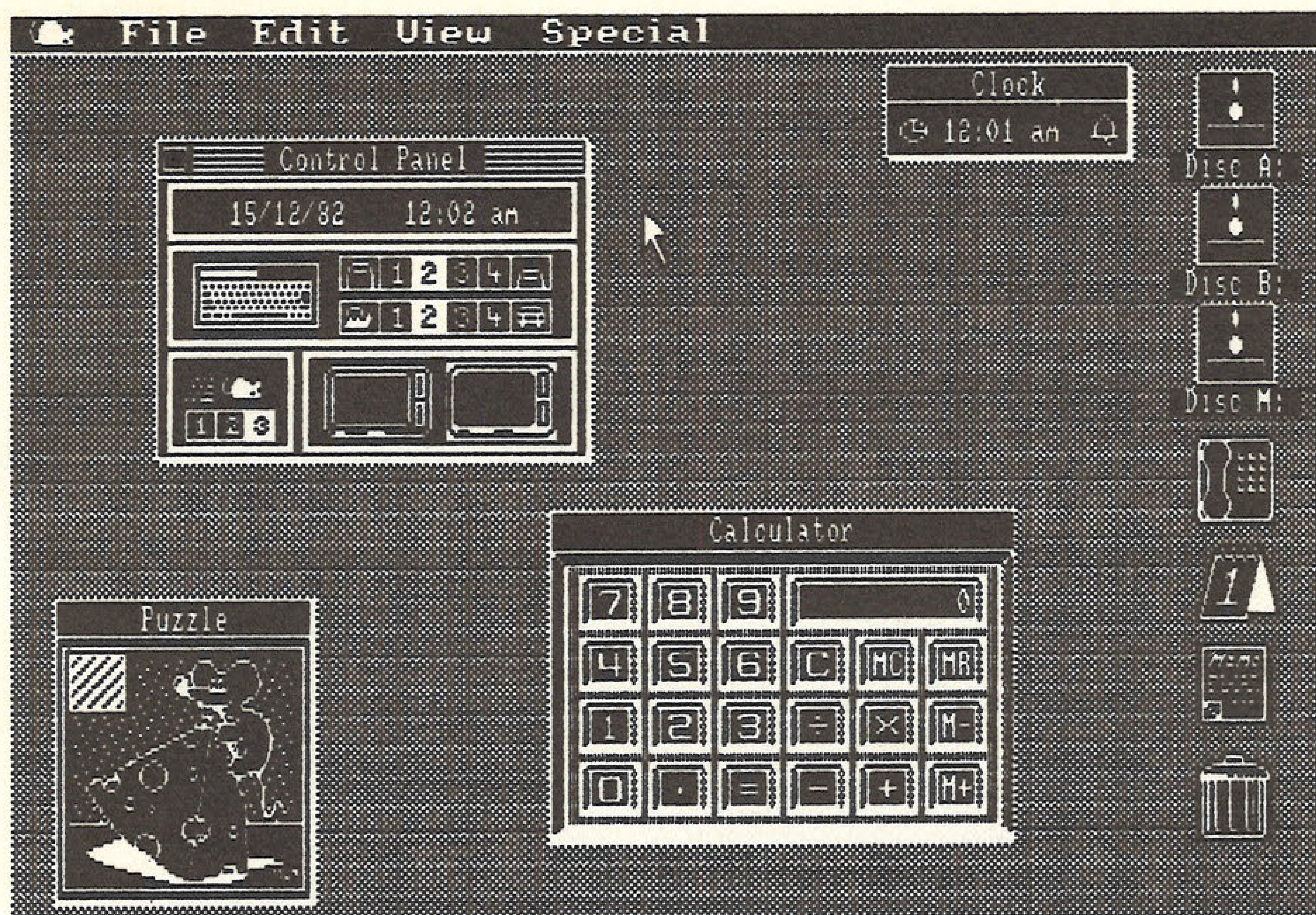




En fait, que les employeurs se rassurent, il ne s'agit pas d'encourager le relâchement des troupes, mais plutôt d'assurer un meilleur rendement par le truchement de deux "casse-têtes chinois", qui s'ils sont réellement amusants durant les cinq premières minutes, devraient vite remettre les "pendules à l'heure" et faire considérer la mise en place d'un tableau sous Multiplan comme une vaste "rigolade"... Ces deux petits jeux, basés sur le même principe (le puzzle) proposent de replacer, soit une suite de nombres, soit quinze parcelles d'un petit dessin, dans un ordre cohérent. De quoi vous mettre les "méninges" en ébullition... Ce sera tout pour la partie ludique. Attaquons-nous maintenant à l'aspect bureautique de la chose, et de tout ce qui s'y rattache.

L'une des choses les plus importantes (à part de savoir l'heure de sortie des bureaux... mais nous y reviendrons), ou en tous les cas, les plus usitée est certainement l'agenda. En fait d'agenda, le "diary" (calendrier) n'en offre certes pas tous les avantages, mais permet de garder en mémoire quelques lignes de faits importants se rapportant à une date précise.

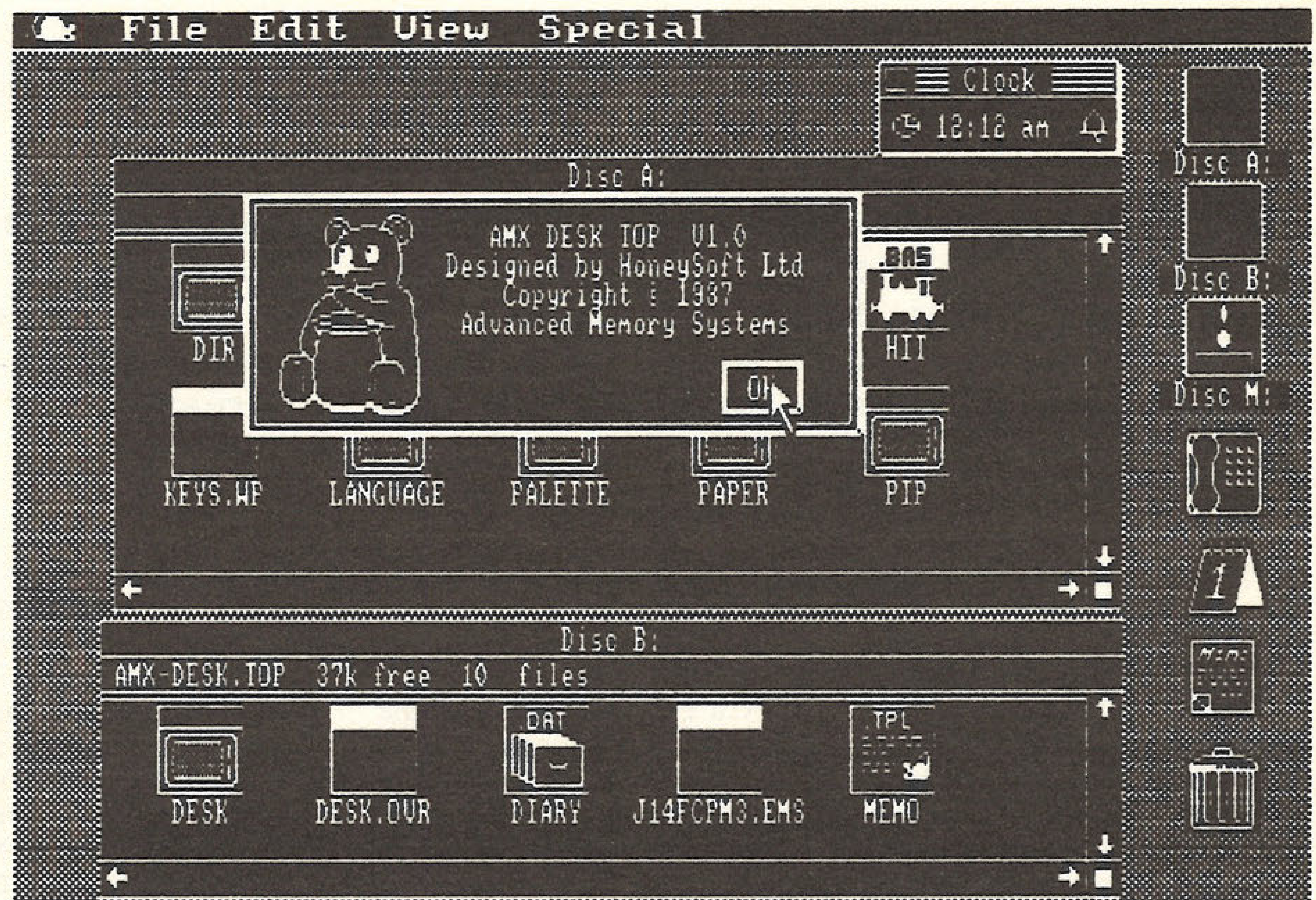
Par ordre de priorité, le deuxième outil présent sur un bureau sera dans la majorité des cas le répertoire d'adresses et téléphone. A l'instar du pseudo agenda vu précédemment, ce



répertoire répond à toutes nos espérances. En effet, n'étant soumis à aucune limitation quant au nombre de noms répertoriés, disposant d'une place d'affichage d'adresse suffisamment importante pour y inscrire quelques renseignements de routine, et qui plus est d'un accès quasi instantané, le T.A.B. (Telephone and Adress Book) relèguera vos répertoires archaïques au placard.

Avant d'en venir au véritable point fort de ce Desk-top avant la lettre, il serait vraiment dommage de passer sous silence la calculatrice d'une part, et l'horloge d'autre part.

Pas grand chose à dire de la calculatrice, si ce n'est qu'elle est à la fois belle et efficace. Plus vraie que nature... Quant à l'horloge, une véritable petite merveille. Plus de problème de montre. Plus de rendez-vous manqués, grâce à l'option Alarm. Bref, la recette la plus simple qui soit de l'organisation. Rendez-vous compte qu'en quelques lignes, je viens de débarrasser votre bureau d'une foule d'ustensiles qui, s'ils étaient naguère d'une utilité flagrante ne sont plus, face à l'AMX Desk-top qu'un tas d'objets tout droit sortis de l'âge de pierre. Nous sommes à l'ère de l'informatique ! Que diable...



Le petit plus qui fait la grande différence

Qui l'eût cru ? Une copie de traitement de textes à l'intérieur même d'un desk-top. En effet, lors de la mise en place de certains utilitaires du programme, vous bénéficierez de neuf options d'édition de texte. Oh bien sûr, il ne s'agit pas à proprement parler d'un concurrent direct de Locoscript, mais cela permet toutefois d'obtenir des textes à la présentation soignée. La question que nombre d'entre vous se pose certainement, est de savoir quelle peut être l'utilité d'un tel outil pour ce genre de programme. La réponse est simple, mais pour bien en saisir tous les avantages, il nous faut tout d'abord parler du Memo Pad. De Memo, mémoire de Pad, écran de travail, cette option propose d'éditer des textes, voire des lettres, afin de les faire circuler dans l'entreprise. Les dimensions de la fenêtre du memo peuvent être réduites, mais sont à l'origine, égales à la superficie de l'écran, moins les icônes. Il est recommandé de travailler sur une grande surface pour plus de facilité. Si les options du menu "édition" sont très utiles dans ce cas, il est intéressant de noter qu'elles pourront l'être tout autant en ce qui concerne l'agenda, ou encore le répertoire. Tout bon utilisateur de Locoscript devant connaître ces fonctions, je ne reviendrais pas sur leurs raisons d'être. Cependant, je citerai les principales afin que vous puissiez vous rendre compte des possibilités offertes : paste, cut, copy, show, justify, etc.

Mais encore ?...

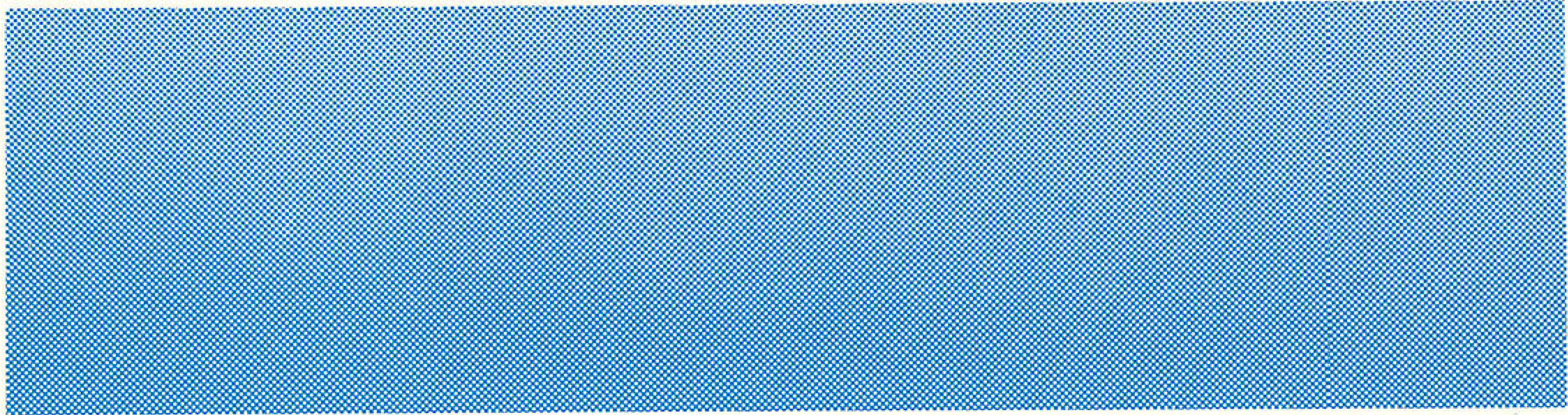
Notre but n'étant pas de faire votre apprentissage d'un logiciel, nous n'irons guère plus loin pour ce qui est du Desk-top. Néanmoins, sachez qu'il vous faudra un certain temps avant de faire le tour de l'éventail des options. Il reste une chose à voir, et pas la moindre, puisqu'il s'agit de la souris. Celle par qui le Desk-top arrive...

Il me faut bien avouer que si le programme est d'une efficacité remarquable, il n'en est pas de même pour la souris. Difficilement maniable, supportant mal les surfaces lisses et à fortiori glissantes — ce qui est plutôt ennuyeux pour un outil de bureau, à moins que celui-ci ne soit recouvert de papier de verre... — l'AMX Mouse n'est pas à proprement parler une réussite. Il est vrai qu'à ce prix-là, on ne pouvait que difficilement s'attendre à mieux : un peu plus de 1 000 F.

La souris AMX et le logiciel Desk-top sont commercialisés en France par Wing's.

Georges Brize

C.A.O ET TURBO-PASCAL



Quatrième partie

Nous vous rappellons que l'objet de cette série d'articles est de montrer comment utiliser Turbo-Pascal pour écrire des modules de D.A.O. Nous avons décrit jusqu'à présent les codes source permettant de démarrer le programme, de choisir un format de papier, d'afficher l'écran de départ avec choix de la grille de saisie sous contrainte. Nous poursuivons notre étude en se limitant pour aujourd'hui à la création des droites.

Le mois dernier, nous nous sommes arrêtés à la ligne 345 de la liste CA03.PAS, (nous vous rappelons que les numéros de lignes et les deux points ne sont pas à introduire avec l'éditeur Turbo, ils ne sont donnés que pour faciliter les explications). Nous allons étudier la procédure « SAISIE » qui se trouve dans le fichier principal CA03.PAS entre les lignes 210 et 221 (fichier publié le mois dernier) ; cette procédure SAISIE est la véritable plaque tournante du logiciel, en effet, son rôle est de demander à l'opérateur de choisir une des options affichées dans le menu de droite. Le choix est effectué avec la souris, ligne 217. La procédure DECODE transforme les coordonnées du curseur en numéros de case (travail effectué par la procédure Ncase lignes 99 à 111 du même fichier), et si le numéro de case est valide, l'aiguillage réalisé par l'intruction Pascal « CASE » en lignes 198 et 204 permet de se brancher sur le travail demandé, puis de revenir à la possibilité d'effectuer un autre choix sauf si la case NON a été validée (voir ligne 219). Bien que très courte, cette procédure est de première importance, puisqu'elle nous permet, dans l'état actuel de notre étude, d'effectuer un zoom, de définir une entité (droite, cercle, arc, arrondi comme nous allons le voir), de définir la contrainte imposée à la première visée de définition d'une entité, à la seconde visée, ou de définir le style de représentation (uniquement plein actuellement). La personnalisation de notre logiciel, c'est-à-dire la modification de ses potentialités, sera à effectuer dans ce module, par extension du choix dans l'instruction CASE, faisant appel à de nouvelles procédures que vous aurez la joie de développer.

Détaillons ensemble le fonctionnement de la procédure « ENTITE » (lignes 159 à 189 du fichier CA03.PAS). Elle commence par effacer le menu général (ligne 162 argument = 1), le remplace par son propre menu, puis on trouve une structure de choix, similaire à celle qui vient d'être décrite à propos de la procédure « SAISIE » et qui permet d'activer une des procédures de saisie droite, cercle, arc, arrondi ou chanfrein jusqu'à ce que la case NON au menu principal soit validée (lignes 163 à 183). Vous avez intérêt à bien étudier cette procédure « ENTITE » qui, nous le répétons, est la clé de voûte du système de choix hiérarchique propre à notre logiciel de dessin. De sa bonne compréhension dépendra la possibilité d'adaptation à votre objectif personnel.

Nous choisissons de dessiner une droite, ce qui nous branche sur la procédure « SAISDROITE » décrite dans le fichier inclus SAISIE.INC donc la liste est donnée à la suite (voir entre les lignes 300 et 378). On commence par valider la fenêtre graphique, puis on trouve une structure répétitive entre les lignes 308 à 324 dont la sortie est possible sous deux conditions : soit la visée validée est dans la zone graphique de l'écran soit elle est dans la case FIN du menu. L'objet de cette structure est double : fournir en sortie les coordonnées du du point visé en unités « monde réel » compte tenu des contraintes imposées (c'est la procédure « CONTRVISEE » qui s'en charge ; ou de permettre de modifier ces contraintes en cours de saisie (voir lignes 315 à 319). La sortie normale correspond au cas ou le point visé est le début de l'entité droite : on cherche alors le nœud correspondant à ce point, et on le crée s'il n'existe pas (Procédure NUMNOEUD ligne 325). Nous rappelons

qu'une entité est définie en deux phases, d'une part par les numéros de nœuds de chacune de ses extrémités et d'autre part, par un tableau nous donnant les coordonées de chacun des nœuds composant le dessin (revoir la deuxième partie de notre article). Des lignes 329 à 332 on commence à initialiser le tableau « ENTIT » définissant l'entité « DROITE » en cours de création. Puis des lignes 334 à 353 on trouve une structure en boucle identique à la précédente, mais cette fois pour la définition de l'autre extrémité de la droite, à la différence près que la croix du curseur est remplacée par un ruban élastique. Si la sortie de cette stucture est normale, cela signifie que la fin de la droite est définie, donc se déroule le même processus que pour le début de celle-ci : recherche ou création du nœud correspondant, complément du tableau, complément du tableau de définition de la droite (lignes 358 à 367), et enregistrement de la droite dans la base de données graphiques après vérification de non-dépassement de capacité de celle-ci (lignes 369 à 374) ; puis on revient à la hauteur de la structure de définition du deuxième point, ce qui permet donc de définir une ligne brisée, puisque la fin de la droite précédente devient le début de la droite suivante. On sort de ce processus uniquement par validation d'une visée de la case « FIN » du menu général.

Le mois prochain nous détailleront les procédures liées aux contraintes de positionnement d'une visée, puis les procédures de création et de dessin des cercles, arcs et autres arrondis. Les mois suivants nous examinerons enfin les zoom's, puis nous mettrons en place un générateur de caractère graphiques permettant de créer du texte de n'importe quelle taille, n'importe où, sous n'importe quelle inclinaison (ça n'existe pas en CPC 6128), et un utilitaire de recopie d'écran sur imprimante.

Pierre Squelart

```
====== FICHIER PZOOM.INC ======
===============================

{Fichier Inclus PZOOM.INC }
{ Procedures pour calcul des parametres d'un Zoom }

Procedure Cloture(x1,y1,x2,y2:Integer);
                                    { Calcul Cloture du dessin }
                        { X1,Y1=Angle inf gauche unit papier  }
Var A,B,C,D:Real;                 { X2,Y2=angle sup droit }
Begin
   D:=x2-x1;
   Ax:=Xue/D;
   A:=Xue;
   B:=X1;
   C:=A*B;
   Bx:=(-C)/D;
   D:=y2-y1;
   Ay:=Yue/D;
   A:=Yue;
   B:=y1;
   C:=A*B;
   By:=(-C)/D;

   If Nprz>1 Then
      Begin
        A:=Prx(x2-x1);
        Str(A:9:2,Zalpha);
        Status:='Fen. L='+Zalpha;
        A:=Pry(y2-y1);
        Str(A:9:2,Zalpha);
        Status:=Status+' H='+Zalpha+' mm reel';
        Etat;
      End;

End;  { Fin de Cloture }

{----------------------------}

Procedure Czoom;  { Calcul parametres du Zoom }
Var I:Integer; P,Pz:Real;
Begin
   If Cxmi>Cxma Then
      Begin
        I:=Cxmi;
                    { Cxmi est toujours plus petit que Cxma }
        Cxmi:=Cxma;
        Cxma:=I;
        end;
   If Cymi>Cyma Then
      Begin
        I:=Cymi;
                    { Cymi est toujours plus petit que Cyma }
        Cymi:=Cyma;
        Cyma:=I;
        End;
   If Cxmi=Cxma then cxma:=cxma+1;
   If Cymi=Cyma then Cyma:=Cyma+1;

     P:=Yue/Xue;
          { pente ecran utile pour homothetie limites Zoom }
     Pz:=(Cyma-Cymi)/(Cxma-Cxmi);
                                  { pente limites zoom impose }
```

```
      If Pz<=P then
         Cyma:=Trunc(Cymi+(Cxma-Cxmi)*P)
         Else
         Cxma:=Trunc(Cxmi+(Cyma-Cymi)/P);

    Nprz:=Nprz+1;  { nb profondeur de Zoom }
              Zom[Nprz,1]:=Cxmi; { stockage caract Zoom }
              Zom[Nprz,2]:=Cymi;
              Zom[Nprz,3]:=Cxma;
              Zom[Nprz,4]:=Cyma;

End;  { fin de Czoom }

{----------------------------}

Procedure Grille; { affiche la grille de saisie }
Var
   X_,Y_,Ndx,Ndy,Nfx,Nfy,Ix,Iy:Integer;
   Y:Array[1..40] of integer;
   Dgx,Dgy,Fgx,Fgy:Real;
Begin
   X_:=Trunc(Cxmi*Ech/Pgx);
   Y_:=Trunc(Cymi*Ech/Pgy);
   Dgx:=X_*Pgx;
                 { debut grille ecran en unit monde reel }
   Dgy:=Y_*Pgy;
   X_:=Trunc(Cxma*Ech/Pgx);
   Y_:=Trunc(Cyma*Ech/Pgy);
   Fgx:=X_*Pgx; { fin grille ecran en unit monde reel }
   If Fgx>Lplan*Ech Then Fgx:=Lplan*Ech;
   Fgy:=Y_*Pgy;
   If Fgy>Hplan*Ech Then Fgy:=Hplan*Ech;

   Npax:=0; { Nb pas affiches en X }
   Repeat
      Npax:=Npax+1;
      X_:=Rex(Cxmi*Ech+Pgx*Npax);
                                   { pas grille unit ecran }
   Until X_>=15;
                 { nb pixels mini affichage grille ecran }
   Npay:=0; { Nb pas affiches en Y }
   Repeat
      Npay:=Npay+1;
      Y_:=Rey(Cymi*Ech+Pgy*Npay);
                                   { pas grille unit ecran }
   Until Y_>=15;
                 { nb pixels mini affichage grille ecran }

   Nfx:=Trunc((Fgx-Dgx)/(Pgx*Npax))+1;
                           { Nb files verticales de grille }
   Nfy:=Trunc((Fgy-Dgy)/(Pgy*Npay))+1;
   Ix:=Rex(Dgx);
   Y[1]:=Rey(Dgy);
   For J:=2 to Nfy Do
      Y[J]:=Rey(Dgy+Npay*(J-1)*Pgy);

   For I:=1 to Nfx Do
      Begin
         For J:=1 to Nfy Do
         Begin
            plot(Ix,Y[J]);
         End;
      Ix:=Rex(Dgx+Npax*I*Pgx);
      End;

End; { fin de grille }
```

====== FICHIER SAISIE.INC ======
================================

```
{ Fichier SAISIE.INC }
{ ------------------   Creation d'une entite }

Procedure LigneEtat;
   Begin
      Status:='Ligne ';
      Case Style Of
        0 : Status:=Status+'Plein ';
        1 : Status:=Status+'Axe ';
        2 : Status:=Status+'Point ';
        3 : Status:=Status+'Epure ';
      End;
      Case Visi Of
        1 : Begin
               Str(Npax,Zalpha);
                               { Nb de pas affiches de la grille }
               Status:=Status+'D/x'+Zalpha+'y';
               Str(Npay,Zalpha);
               Status:=Status+Zalpha+'Grille ';
            End;
        2 : Status:=Status+'D/Entite ';
        3 : Status:=Status+'D/Noeud ';
        4 : Status:=Status+'D.XY.Abs ';
        5 : Status:=Status+'D.XY.Rel ';
      End;
      Case Vis2 Of
        1 : Begin
               Str(Npay,Zalpha);
               Status:=Status+'F/'+Zalpha+'y';
               Str(Npay,Zalpha);
               Status:=Status+Zalpha+'Grille ';
            End;
        2 : Status:=Status+'F/Entite ';
        3 : Status:=Status+'F/Noeud ';
        4 : Status:=Status+'F.XY.Abs ';
        5 : Status:=Status+'F.XY.Rel ';
        6 : Status:=Status+'F.Ort/Gr';
        7 : Status:=Status+'F.Ort/Ent';
      End;
      Etat; { affiche status }
   End;  { fin de LigneEtat }

{----------------------------}
```

```
Procedure Visee1;
Begin
   Nlsm[0]:=5;
   Tsm[0,1]:=' /GRILLE';
   Tsm[0,2]:=' /ENTITE';
   Tsm[0,3]:=' /NOEUD ';
   Tsm[0,4]:=' XY ABS ';
   Tsm[0,5]:=' XY REL ';
Menupar(1,2); { efface menu entite }
Menupar(0,0); { ecrit menu visee debut }
Texte:='CHOIX TYPE DEPART ENTITE';
Message;
Nc:=-1;
Repeat
   Souris;
   Ncase(Nc);
Until Nc>0;

Case Nc Of
  1: Begin { sur grille }
        Vis1:=1;
        Str(Pgx:6:2,Zalpha);
        Texte:='GRILLE X ['+Zalpha+'] =';
        Message;
        DebEtat;
        Read(A_);
        If A_>0 Then Pgx:=A_;
        Str(Pgy:6:2,Zalpha);
        Texte:='GRILLE Y ['+Zalpha+'] =';
        Message;
        DebEtat;
        Read(A_);
        If A_>0 Then Pgy:=A_;
        Redes; { pour redessiner la grille }
     End;

  2: Begin { sur entite }
        Vis1:=2;
     End;

  3: Begin { sur noeud  }
        Vis1:=3;
     End;

  4: Begin { XY absolu }
        Vis1:=4;
     End;

  5: Begin { XY relatif }
        Vis1:=5;
     End;
End;

Menupar(1,0); { efface menu visee debut }
Menupar(0,2);   { restore menu entites    }
End;

{----------------------------}

Procedure Visee2;
Begin
   Nlsm[0]:=7;
   Tsm[0,1]:=' /GRILLE';
   Tsm[0,2]:=' /ENTITE';
   Tsm[0,3]:=' /NOEUD ';
   Tsm[0,4]:=' XY ABS ';
   Tsm[0,5]:=' XY REL ';
   Tsm[0,6]:='ORTH/GR.';
   Tsm[0,7]:='ORTH/ENT';
Menupar(1,2); { efface menu entite }
Menupar(0,0); { ecrit menu visee debut }
Texte:='CHOIX TYPE FIN ENTITE';
Message;
Nc:=-1;
Repeat
   Souris;
   Ncase(Nc);
Until Nc>0;

Case Nc Of
  1: Begin { sur grille }
        Vis2:=1;
        Str(Pgx:6:2,Zalpha);
        Texte:='GRILLE X ['+Zalpha+'] =';
        Message;
        DebEtat;
        Read(A_);
        If A_>0 Then Pgx:=A_;
        Str(Pgy:6:2,Zalpha);
        Texte:='GRILLE Y ['+Zalpha+'] =';
        Message;
        Debetat;
        Read(A_);
        If A_>0 Then Pgy:=A_;
        Redes; { pour redessiner la grille }
     End;

  2: Begin { sur entite }
        Vis2:=2;
     End;

  3: Begin { sur noeud  }
        Vis2:=3;
     End;

  4: Begin { XY absolu }
        Vis2:=4;
     End;

  5: Begin { XY relatif }
        Vis2:=5;
     End;
  6: Begin  { Orthogonal sur grille }
```

```
          Vis2:=6;
       End;
   7: Begin  { Orthogonal sur entite }
          Vis2:=7;
       End;
 End;

 Menupar(1,0); { efface menu visee debut }
 Menupar(0,2);  { restore menu entites  }

 End;

 {----------------------------}

 Procedure Styl;
 Begin
 End;

 {----------------------------}

 Procedure RechNoeud(x,y:real;Var N:Integer;
                          Var Dm:Real); { Recherche un noeud }
 Var
    D,Dx,Dy: Real;
    I: integer;
 Begin
    N:=0;
    Dm:=1E10;
    If Nbn>0 Then
       Begin
          For I:=1 to Nbn Do
           Begin
             Dx:=Tnoeud[I,1]-x;
             Dy:=Tnoeud[I,2]-y;
             D:=sqrt(Dx*Dx+Dy*Dy);
             If D<=Dm Then
              Begin
              Dm:=D;
              N:=I;
             End;
            End;
       End;
 End;

 {----------------------------}

 Procedure NumNoeud(x,y:real;Var N:Integer);
                                 { Cherche ou ajoute noeud }
 Var Dm:Real;
 Begin
    RechNoeud(x,y,N,Dm);
    If Dm>0.001 Then
       Begin
          If Nbn>= Nbnmax Then
           Begin
             Texte:='Trop de Noeuds';
             Message;
                N:=0;
             End
            Else
            Begin
             Nbn:=Nbn+1; { nouveau nb noeuds }
             N:=Nbn;    { no noeud trouve }
             Tnoeud[N,1]:=x;
             Tnoeud[N,2]:=y;
            End;
         End;
 End;  { fin de NumNoeud }

 {----------------------------}

 Procedure ContrVisee(Vis:Byte; Var Ier:Integer);
 Var
    Dm:Real;
 Begin
    Ier:=1;
    If Vis<4 Then
       Begin
       Xr:=Erx(Xc); { en coord monde reel }
       Yr:=Ery(Yc);
       End;
 Case Vis Of
    1: Begin { arrondi au pas de grille }
          Xr:=Fix(Xr/Pgx+0.5)*Pgx;
          Yr:=Fix(Yr/Pgy+0.5)*Pgy;
          Ier:=0;
       End;

    2: Begin { force sur entite }
       End;
    3: Begin { force sur noeud }
          RechNoeud(Erx(Xc),Ery(Yc),I,Dm);
          If Pex(Trunc(Dm/Ech)+Cxmi)<Tol Then
           Begin
             Xr:=Tnoeud[I,1];
             Yr:=Tnoeud[I,2];
             Ier:=0;
            End;
       End;

    4: Begin  { XY Absolu }
         Texte:='FIN: DONNEZ X DEPUIS ORIGINE';
         Message;
         DebEtat;
         Readln(Xr);
         Texte:='FIN: DONNEZ Y DEPUIS ORIGINE';
         Message;
         DebEtat;
         Readln(Yr);
         LigneEtat;
         Ier:=0;
       End;
```

```
   5: Begin  { XY Relatif }
        Texte:='FIN: DONNEZ X RELATIF DERNIER PT';
        Message;
        DebEtat;
        Readln(Xr);
        Texte:='FIN: DONNEZ Y RELATIF DERNIER PT';
        Message;
        DebEtat;
        Readln(Yr);
        If DerNd>0 Then
           Begin
           Xr:=Tnoeud[DerNd,1]+Xr;
                          { Ajoute aux coord dernier noeud }
           Yr:=Tnoeud[DerNd,2]+Yr;
           End;
        LigneEtat;
        Ier:=0;
      End;

   6: Begin  { orthogonal sur grille }

      End;

   7: Begin  { orthogonal sur entite }

      End;
   End;

End; { fin de ContrVisee }

{---------------------------}

Procedure Saisdroite; { saisie d'une droite }
Label 1,10,15,20,100;
Var
   Nca,Ier : Integer;
Begin
Fengr(0,0,xme,yme); { fenetre generale }
   Nca:=Nc;

1: Repeat { traitement visee dans zone menu }
   LigneEtat; { affiche ligne etat }
   Texte:='VISER DEBUT LIGNE (ou FIN)';
   Message;
      Souris;
      If (Xc>Xue) And (Yc>Ynon) Then Goto 100;
      Ncase(Nc);
      Case Nc Of
        6: Visee1;
        7: Visee2;
        8: Styl;
      End;
      Nc:=Nca;
   Until (Xc<Xue) And (Yc<Yue);
                    { suite si visee dans zone graphique }
   ContrVisee(Vis1,Ier);        { contrainte visee }

   If Ier=1 Then Goto 1;
   NumNoeud(Xr,Yr,I); { donne numero noeud }

10: { debut 2ieme visee }

   Dernd:=I;     { dernier Noeud }
   Entit[1]:=1; { code droite }
   Entit[2]:=Style; { attribut }
   Entit[3]:=I;     { noeud debut droite }

15:
   Repeat
   LigneEtat;
   Texte:='VISER FIN LIGNE (ou FIN)';
   Message;
   Xd:=Rex(Tnoeud[Dernd,1]); { debut ruban }
   Yd:=Rey(Tnoeud[Dernd,2]);

   Fengr(0,0,xme,yme); { fenetre generale }
      Ruban;
      If (Xc>Xue) And (Yc>Ynon) Then Goto 100;
      Ncase(Nc);
      Case Nc Of
        6: Visee1;
        7: Visee2;
        8: Styl;
      End;
      Nc:=Nca;

   Until (Xc<Xue) And (Yc<Yue);
                    { suite si visee dans zone graphique }
   ContrVisee(Vis2,Ier);        { contrainte visee }

   If Ier=1 then goto 15;

   NumNoeud(Xr,Yr,I); { donne no noeud }
   If I=0 Then Goto 100;

   DerNd:=I;
   Entit[4]:=I;     { no noeud fin }
   Entit[5]:=0;
   Entit[6]:=0;
   Entit[7]:=0;
   Entit[8]:=0;
   Entit[9]:=0;

   If Nbent<Nbemax then
   Begin
      Nbent:=Nbent+1;         { enregistre la droite }
      Tentit[Nbent]:=Entit;
      Droite;                 { dessine la droite }
   End;
   Goto 10; { ligne brisee }

100: Fengr(0,0,xue,yue); { restaure fenetre utile }
End;  { fin de Saisdroite }
```



MICRO-PROGRAMME 5

82-84, Bd des Batignolles 75017 Paris - Metro VILLIERS
Tél. 42.93.24.58

Ouvert du mardi au samedi inclus de 10h à 13h30 et de 14h30 à 19h.

CHOISISSEZ VOTRE CONFIGURATION

Ordinateur de votre choix seul ou avec une imprimante
Imprimante de votre choix seule ou avec un ordinateur

1 - VOTRE ORDINATEUR

Matériel AMSTRAD

1) **CPC 464** monochrome 1990 F TTC
2) **CPC 464** couleur..... 2990 F TTC
3) **CPC 6128** monochrome. 2990 F TTC
4) **CPC 6128** couleur..... 3990 F TTC

(1 à 4) **CADEAU 1 manette de jeux + 4 jeux**

5) **PC 1512** monochrome **SD**.............. 5920 F TTC
6) **PC 1512** monochrome **DD**.............. 7450 F TTC
7) **PC 1512** couleur **SD**.. 8170 F TTC
8) **PC 1512** couleur **DD**.. 9700 F TTC
9) **PC 1512** monochrome **HD** 10 méga octets...... 10420 F TTC
10) **PC 1512** couleur **HD** 10 méga octets...... 12670 F TTC
11) **PC 1512** monochrome **HD** 20 méga octets...... 11840 F TTC
12) **PC 1512** couleur **HD** 20 méga octets...... 14100 F TTC

(5 à 12) **CADEAU 10 DISQUETTES** OFFRE LIMITÉE

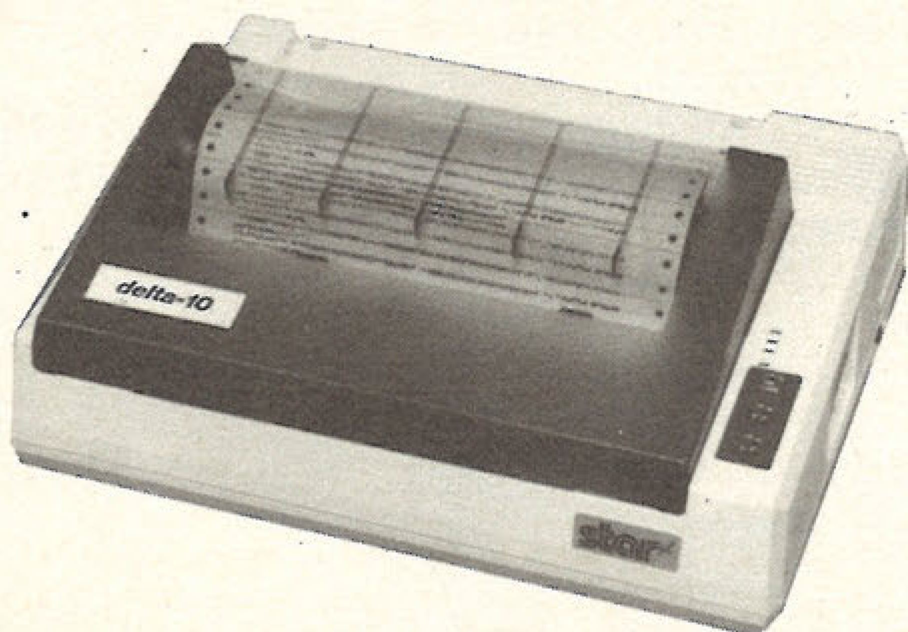
Matériel EINSTEIN

13) **EINSTEIN SD** monochrome........... 1990 F TTC
14) **EINSTEIN DD** monochrome........... 2990 F TTC
15) **EINSTEIN SD** couleur.............. 2990 F TTC
16) **EINSTEIN HD** couleur.............. 3990 F TTC

2 - VOTRE IMPRIMANTE

17) **EP 80 +**
Prix généralement constaté ~~3700 F TTC~~ — Prix sans ordinateur 1490 F TTC — Prix avec ordinateur 1000 F TTC

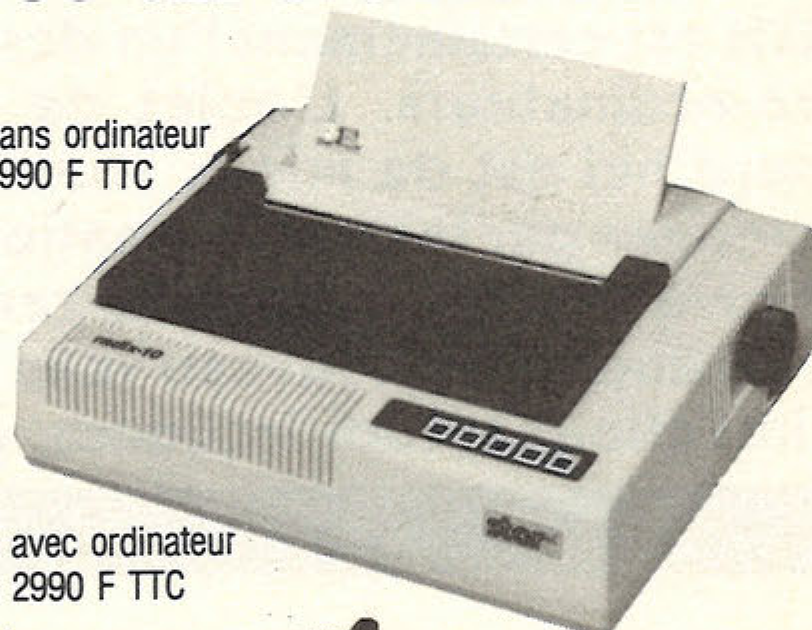
18) **DELTA 10**
Prix généralement constaté ~~5900 F TTC~~
Prix sans ordinateur 1990 F TTC
Prix avec ordinateur 1690 F TTC



19) **DELTA 15**
Prix généralement constaté ~~6900 F TTC~~ — Prix sans ordinateur 2490 F TTC — Prix avec ordinateur 1990 F TTC

Téléphonez-nous pour les affaires du mois!

20) **RADIX 10**
Prix généralement constaté ~~7200 F TTC~~ — Prix sans ordinateur 2990 F TTC
Prix avec ordinateur 2190 F TTC



21) **RADIX 15**
Prix généralement constaté ~~7500 F TTC~~
Prix sans ordinateur 3990 F TTC — Prix avec ordinateur 2990 F TTC

22) **OKI 83 A**
Prix généralement constaté ~~4900 F TTC~~
Prix sans ordinateur 1990 F TTC
Prix avec ordinateur 1690 F TTC

23) **CORDON IMPRIMANTE** Prix avec / sans ordinateur 150 F TTC

PEPIPHERIQUES / ACCESSOIRES

LECTEURS DE DISQUETTES

DDI 1................................ 1990 F TTC
FD 1................................. 1590 F TTC
FD 2 (pour 8256)..................... 1660 F TTC
JASMIN 5'' 1/4 AM 5D................. 1699 F TTC
+ CORDON DE RACCORDEMENT.............. 150 F TTC

EXTENSION MEMOIRE

EXTENSION MEMOIRE 64 K - 464/664...... 396 F TTC
EXTENSION MEMOIRE 256 K - 464/664...... 891 F TTC
EXTENSION MEMOIRE 256 K - 6128...... 891 F TTC
HORLOGE TEMPS REEL PCW 8256/8512.... 470 F TTC
INTERFACE PROGRAMMABLE POUR JOYSTICK AVEC SYNTHETISEUR DE SON PCW 8256/8512. 448 F TTC
INTERFACE PROGRAMMABLE POUR JOYSTICK POUR PCW 8256/8512.................. 235 F TTC

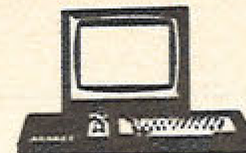
BON DE COMMANDE A NOUS ADRESSER :

AMS 05/87

NOM : ______ Prénom : ______
Adresse : ______
Ville : ______ Code Postal : ______
Je vous commande : Ordinateur : __ N° : __ Prix : __ F
Imprimante : __ N° : __ Prix : __ F
+ Cordon...... N° : 23...... 150 F
Port en sus : ______ F
TOTAL TTC : ______ F

Port : Ordinateur = 160 F - Imprimante = 120 F - Ordinateur + Imprimante = 180 F

Réglement ci-joint de : ______ F
Crédit CETELEM. Facilités de paiement. Remises pour commandes groupées.



INVITATION AU FORTH

FORTH est certainement l'un des langages les mieux adaptés aux micro-ordinateurs. L'objet de la série d'articles qui débute aujourd'hui est de mieux vous le faire connaître. Si vous êtes passionnés par la programmation, ou bien si vous êtes un vieux routier du BASIC dont vous rencontrez trop souvent les limites, ou encore si, nouveau venu à la micro, vous avez de sérieuses intentions autodidactiques, ces articles sont faits pour vous.

La question qui vous vient à l'esprit est, peut-être, de savoir si le FORTH est un langage difficile. En toute honnêteté, il est un peu plus "difficile" que le BASIC, à peu près aussi "difficile" que le PASCAL et beaucoup plus facile que l'assembleur. De toute façon, quelque soit le langage choisi, faire un bon programme n'est jamais facile. En regardant les choses de plus près, le BASIC traite les fautes de rigueur avec une indulgence qui confine à la complaisance. Le FORTH sanctionne nos étourderies sans douceur, souvent par un plantage pur et simple du système. Ce comportement bourru vous oblige à une attention soutenue, donc à des progrès très rapides. Ne vous laissez donc pas impressionner au départ, vos premiers efforts (question d'heures) vous seront rendus au centuple.

Combien coûte le FORTH ? Rien, ou presque, depuis qu'Henry LAXEN et Michael PERRY ont offert au domaine public le remarquable F83. Vous trouverez au cours de notre article une description succincte, ainsi que les moyens de vous le procurer sans mettre à mal votre escarcelle. Le F83 servira, de façon privilégiée, de référence dans tous les exercices proposés. Les possesseurs d'autres versions ne seront pas, pour autant, oubliés. Notre série sera composée d'articles d'initiation, s'inscrivant dans une progression méthodique dont l'essentiel vous sera rappelé chaque mois ; d'un article contenant des routines FORTH et des procédés de programmation, à l'intention des programmeurs quelque peu aguerris ; de divers encadrés contenant des informations et des faits d'actualité concernant le FORTH en général. Tout au long du texte, des astérisques marqueront le niveau de lecture. Leur signification est la suivante :

* : débutant.

** : programmeur ayant une petite expérience du FORTH.

*** : programmeur expérimenté.

Que vous soyez débutant ou non, vos remarques, questions et trouvailles sont les bienvenues. Vous pourrez les adresser au journal. Je m'attacherai à y répondre soit dans le cadre d'un article si elles sont d'intérêt général, soit individuellement si elles ont un caractère très spécifique.

Pour aujourd'hui, nous verrons :

— * En quoi consiste un système FORTH ;

— * Comment démarrer avec le F83 ;

— * La pile, et la manière de s'en servir ;

— ** Pour contrôler le chargement d'écran FORTH.

Comme vous le voyez, ça démarre... FORTH !

Et le mois prochain nous nous pencherons sur :

Contact...

Vous venez de recevoir votre disquette F83. Pas de manuel, mais à cheval donné. Première opération : faites-en plusieurs copies pour les distribuer autour de vous. C'est parfaitement licite, mieux, c'est encouragé. Donnez à vos amis des copies parfaitement conformes à l'originale. Ne les transformez pas, même si vous pensez bien faire. c'est le meilleur hommage que vous puissiez rendre à Henry LAXEN et Michael PERRY, en remerciement de leur immense cadeau. Ne transmettez pas de copies avec votre SED (CP/M ou MS-DOS ou autre), c'est interdit et la loi est de plus en plus féroce.

Les copies du F83 qui circulent contiennent

LE F83

Le F83 est un système FORTH complet et particulièrement riche, conforme au standard FORTH-83, le plus récent actuellement. Le standard requiert 166 mots, le F83 en comporte près d'un millier ! Cet outil est très apprécié des programmeurs de métier.

Il comprend, entre autres :

- * Un système FORTH de base.
- *** Un assembleur intégré.
- * Un éditeur de ligne.
- * Un dévermineur (permet de suivre l'exécution d'un mot).
- * Un décompilateur (permet de décomposer un mot compilé).
- *** Un métacompilateur (le morceau de bravoure). Excusez du peu...

Vous pouvez vous le procurer auprès de l'association JEDI, 8, rue Poirier de Narçay, 75014 PARIS, qui assure la promotion du FORTH et aide les débutants (et les autres) avec compétence et gentillesse. Elle propose un service de copie au barème suivant :

- disquette 5" 1/4 PC : 100 francs.
- disquette 3" CPC ou PCW : envoyer une disquette vierge et 3,40 F en timbres.

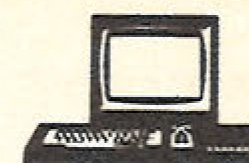
Il vous attend aussi, en freeware chez l'auteur, les frais de copie, d'expédition et de petite gestion étant établis comme suit :

Disquette 5" 1/4 PC	: 100 francs.
Système décompressé 5" 1/4 (2 disquettes)	: 120 francs.
Système décompressé 3" (2 disquettes)	: 140 francs.

(ajouter 30 francs pour un envoi contre remboursement).

Sur CPC et PCW (à préciser), la notice sur disquette est traduite en français. Sur PCW, un éditeur d'écran est offert.

Charles CORBOU, 14, rue du Mail Richelieu — PARON — 89100 SENS. La copie du F83 est encouragée... pour que le FORTH soit encore moins cher !



En quoi consiste un système Forth ?

Tout système FORTH est bâti autour de quatre principes, donnés ici succinctement car vous devez pratiquement les connaître par cœur !

LA GESTION DE LA MÉMOIRE CENTRALE

FORTH permet de ranger et de lire des données n'importe où dans la mémoire centrale. FORTH permet, également, de recopier des données d'une partie à l'autre de la mémoire. La mémoire centrale gérée par le FORTH est, généralement, composée de 65536 cases contenant chacune un octet (au nombre de 0 à 255). Ces cases sont numérotées de 0 à 65535. Le numéro de chaque case s'appelle une adresse.

LA GESTION DE LA MÉMOIRE DE MASSE

FORTH divise l'espace disponible d'un fichier (beaucoup plus rarement d'un disque tout entier) en blocs de 1024 octets chacun. Les blocs peuvent être transférés dans des zones spéciales de la mémoire centrale, de 1024 octets également, appelées tampons de blocs. Inversement, le contenu des tampons de blocs peut être recopié sur la disquette. Puisque FORTH permet d'accéder à n'importe quel endroit de la mémoire, il est possible d'accéder aux tampons de blocs. Et puisque FORTH permet les échanges entre les tampons de blocs et les blocs, FORTH permet d'accéder, pour l'écriture ou la lecture, à n'importe quel endroit d'un fichier.

LE DICTIONNAIRE

Un système FORTH est composé de mots. Programmer en FORTH consiste à ajouter des mots au système existant. Un mot se construit — ou se définit — à l'aide des mots déjà définis. Les mots s'ajoutent dans un dictionnaire. Le dictionnaire peut se scinder en sous-dictionnaires appelés vocabulaires. Un mot est composé d'un ou plusieurs caractères. Un mot doit être séparé des mots voisins par des espaces.

LA PILE

FORTH empile les nombres les uns par-dessus les autres. Le dernier des nombres empilés est le premier accessible. Certains mots permettent de changer la structure de la pile. Ce sont les mots de manipulation de pile : par exemple, le mot SWAP permute les deux éléments du sommet. Les opérations arithmétiques se réfèrent implicitement aux éléments du sommet de la pile. Par exemple, le mot + remplace les deux éléments du sommet de la pile par leur somme.

des fichiers compressés. Pour les rendre utilisables, il faut lancer une procédure de décompression. Deux cas peuvent se produire : Vous avez une disquette 5''1/4 pour PC. Préparez d'abord plusieurs disquettes formatées (disons quatre pour être tranquille). Ayez sous la main une bonne lecture (par exemple le dernier numéro d'AMSTRAD MAGAZINE), car la procédure est plutôt longuette. Maintenant :

1 - Lancez votre MS-DOS.
2 - Remplacez votre disquette-système par votre copie du F83.
3 - Mettez une disquette formatée dans le lecteur B.
4 - Frappez RUNME (ENTER).

Au moment opportun, le système vous rappellera, à l'aide du couineur, qu'il faut mettre une autre disquette formatée dans le lecteur B. Si tout a bien fonctionné, vous devez avoir sur l'une de vos nouvelles disquettes le fichier F83.COM (vérifiez avec DIR). Pour ceux qui n'ont qu'un lecteur, ou qui sont pressés, j'ai préparé un système décompressé, donc directement utilisable, sur deux disquettes.

Vous avez un CPC ou un PCW

Les F83 qui circulent sont compressés sur une seule disquette. Cependant, la capacité d'une disquette 3'' simple face n'est pas suffisante pour contenir le tout, et un fichier (** le fichier-source du métacompilateur) est tronqué. j'ai donc également préparé, à votre intention, un système complet, décompressé, sur deux disquettes.

Dans tous les cas, le F83 se lance, simplement, en frappant, sous votre système d'exploitation, F83 puis (ENTER).

Sommaire des articles d'initiation

DES BEST-SE
VOTRE A

AMSTRAD PC



GEM SUR AMSTRAD PC
par Digital Research
168 pages - 185 FF

Ce livre constitue une découverte complète et progressive du logiciel GEM, et de ses principales applications : GEM Paint, GEM Write, GEM Graph et GEM Wordchart.
Des explications claires et pratiques permettront **aux débutants** de mieux manipuler les disquettes GEM, les fichiers, la souris ; ils trouveront également des menus déroulants et toutes les abréviations et commandes de GEM utilisées.
Voici un ouvrage également indispensable pour mieux comprendre en quoi GEM et l'Amstrad PC peuvent résoudre des cas concrets en milieu professionnel ou semi-professionnel.

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC
par Daniel Martin
288 pages - 195 FF

Voici un livre de référence pour les programmeurs avertis sur Amstrad PC. Ils pourront :
– retrouver facilement les différents constituants de GEM (GEM VDI, GEM AES),
– étudier successivement le constructeur de ressources RCS, la description d'un programme GEM, l'éditeur d'icônes, etc.,
– tirer profit des trucs et astuces très utiles donnés par l'auteur.
Ils pourront enfin programmer leurs propres applications graphiques sur ce magnifique outil qu'est GEM.

DOS PLUS SUR AMSTRAD PC
par Daniel Martin - Collection Digital Research
200 pages - 145 FF

Cet ouvrage s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux utilisateurs plus avertis cherchant des informations sur ce système d'exploitation. DOS Plus sur Amstrad PC est une découverte complète et progressive de ce logiciel permettant de faire tourner des programmes sous MS-DOS ou CP/M 86. Après une présentation générale de l'Amstrad PC, les premiers chapitres du livre constituent une approche de DOS Plus (opérations sur les fichiers, fichiers batch, éditions de textes, etc.). La deuxième partie de l'ouvrage approfondit les caractéristiques les plus évoluées de DOS Plus (utilisation approfondie des répertoires, programmes d'arrière-plan, gestion de l'imprimante, etc.).

FONCEZ AVEC L'AMSTRAD PC 1512 !
Cedic/Nathan
par Brian C. Thomas
208 pages - 98 FF

Cet ouvrage de l'Amstrad PC 1512 est conçu comme un guide de l'utilisateur indispensable lors de l'achat du matériel. L'utilisateur y trouvera un chapitre spécial sur le MS DOS, sur la communication, sur le Basic 2, sur les logiciels, sur les extensions et périphériques additionnels, etc.

AMSTRAD PCW



★GESTION SUR AMSTRAD PCW
par J.-M. Jego et J.-M. Gargadennec
240 pages - 175 FF

Découvrez progressivement sur votre Amstrad 3 logiciels complémentaires : Locoscript, dBASE II et Multiplan. Ce livre vous propose des modèles et des tableaux de bord commentés. Vous pourrez les adapter à votre propre contexte si vous êtes commerçants ou travaillez dans une PME.

CLEFS POUR AMSTRAD PCW
par Jean-Jacques Weyer
240 pages - 215 FF

Voici un livre complet et indispensable, d'utilisation simple et pratique pour l'utilisateur de l'Amstrad PCW.
Il détaille tout ce que vous avez besoin de savoir sur le Basic Mallard, Locoscript (logiciel de traitement de texte du PCW), Multiplan, dBASE II et CP/M Plus.
L'auteur a développé pour chaque application les diverses commandes illustrées d'exemples concrets, les fonctions et opérateurs, les messages d'erreur, etc.

AMSTRAD CPC

AMSTRAD A L'ECOLE
par D. Nielsen et A. Garcia-Ampudia
232 pages - 120 FF

Cet ouvrage, destiné aux parents, élèves et enseignants, est conçu pour aborder ou réviser les matières principales des classes du primaire : le calcul, le français et l'éveil.
21 programmes d'enseignement sont proposés aux lecteurs ainsi qu'un cahier de vacances qui permettra aux enfants de concevoir eux-mêmes de petits programmes.





★CRÉATION ET ANIMATIONS GRAPHIQUES SUR AMSTRAD
par Fouchard et Corre
128 pages - 110 FF

Vous apprendrez, grâce à ce livre, à créer des images telles qu'un pinceau, un aérographe, à animer vos dessins avec des scrollings, des inversions ou des reconstitutions d'image point par point, ceci à l'aide de la souris et de la manette de jeu. Les programmes sont écrits en Basic et en assembleur.
A vous ensuite de réaliser vos propres "bandes dessinées électroniques".

★TROIS ÉTAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR AMSTRAD CPC
par R. Descamps
280 pages - 160 FF

Informaticien ou non, découvrez trois facettes de l'intelligence artificielle à travers des exemples simples et pratiques et 27 programmes en Basic qui utilisent toutes les ressources de l'Amstrad - Apprenez à votre ordinateur à simuler un pilote automatique, à jouer contre lui-même et créez vos propres systèmes experts.

LLERS POUR
MSTRAD





★RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR
SUR AMSTRAD CPC
par D. Roy et J.-J. Meyer
368 pages - 200 FF

Voici un manuel de programmation en assembleur Z 80. En deux parties distinctes, l'une sur le graphisme, l'autre sur les mathématiques, l'ouvrage présente de nombreux programmes assembleur, largement commentés et expliqués. Un ouvrage de haut niveau.

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD
par P. Brandeis et F. Blanc
224 pages - 135 FF

Ou comment maîtriser progressivement ce langage. Comment installer des programmes en Assembleur à l'intérieur des routines Pascal. Retrouvez dans ce livre toutes les instructions expliquées et illustrées.

★AMSTRAD 3D
par J.-P. Petit
264 pages - 195 FF

Ce livre propose un programme Basic pour créer des formes, les dupliquer, les réduire ou les agrandir, et surtout pour les visionner sous différents angles en trois dimensions (hauteur, largeur, profondeur). Un menu présente toutes les manipulations possibles, et tous les dessins se font à partir du clavier (nul besoin de manette de jeu ou de souris). L'ouvrage est abondamment illustré de dessins et de copies d'écran.

★GRAPHISME EN ASSEMBLEUR
SUR AMSTRAD CPC
par F. Pierot
304 pages - 145 FF

Pour créer des graphismes très variés (tracé d'histogrammes, dessin d'un paysage, création d'une corne d'abondance) tout en exploitant toutes les possibilités graphiques de votre CPC.
Si vous êtes débutant en assembleur, vous pourrez progresser grâce à des routines prêtes à l'emploi livrées sous la double forme d'un programme Basic et d'un listing assembleur.

LE LIVRE DE L'AMSTRAD
par D. Martin et P. Jadoul
256 pages - 120,00 FF

Une étude complète des circuits et de la structure interne de l'Amstrad; ses fonctions et les instructions mal connues du Basic (VARPTR...), une présentation détaillée des RSX pour ajouter de nouvelles commandes au Basic et de nombreux programmes pour simuler les commandes de scrolling, coloriage, manipulation vectorielle...

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic/Nathan
par H. Cador et S. Houel
128 pages - 89 FF

Cet ouvrage permettra à l'utilisateur de jouer et de programmer avec Amstrad CPC (464, 664 et 6128) en Basic ou en assembleur.
Il explique comment construire soi-même un "Space Invaders" de haute gamme, un synthétiseur musical ou un générateur de courbes ou de graphiques.

★INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
SUR AMSTRAD CPC
Langage et formes par T. et E. Levy-Abegnoli
176 pages - 195 FF

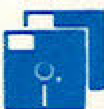
Ce livre aborde, avec humour, deux notions bien précises de l'Intelligence Artificielle: le langage naturel et la reconnaissance des formes. Les dix logiciels Basic de ce livre tournent autour de ces deux thèmes. Le dernier programme est un mini système expert de diagnostic médical. Les programmes sont de difficulté moyenne.

CLEFS POUR AMSTRAD
Tome 1. Système de base par D. Martin
184 pages - 140,00 FF

Pour accéder rapidement au jeu d'instruction du Z 80, aux points d'entrée des routines système, aux blocs de contrôle, à la structure interne... et des conseils pour découvrir l'originalité de votre Amstrad.

Tome 2. Système disque par D. Martin
et P. Jadoul
232 pages - 155,00 FF

Pour avoir sous les yeux les commandes, les points d'entrée des routines disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés et un chapitre complet sur le langage Logo distribué avec le système disque. Vous trouverez aussi un recueil de "trucs" pour apprendre à transférer des programmes de la cassette vers le disque, comment utiliser l'éditeur de secteur, etc.



★ Gagnez du temps, commandez la disquette qui contient les programmes du livre directement lisibles sur l'ordinateur au prix de: 150 FF (en vente par correspondance uniquement).

ENVOYER CE BON ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT à PCV DIFFUSION - BP 86 - 77402 Lagny/Marne Cedex

Nom: ______________________
Prénom: ______________________
Rue: ______________ N°: ______
Ville: ______________________
Code postal: ______________________
☐ Paiement par chèque joint
☐ Paiement par Carte Bleue
N°: ______________________
Date d'expiration: ______________________

Je commande le(s) livre(s)

DÉSIGNATION	PRIX
Frais de port	10.00 FF
TOTAL	

AM5

☐ Je désire recevoir le catalogue PSI gratuit
Signature:

MATHEZ VOTRE AMSTRAD

Avant de commencer le commentaire et les explications de ce mois-ci, j'aimerais attirer votre attention sur les deux programmes publiés le mois dernier. Peut-être vous êtes-vous dit que je sautais un peu vite les étapes ? Eh bien vous n'avez pas tort du tout puisque ces derniers devaient paraître bien plus tard. Je suppose donc que vous me pardonnez et comprendrez aisément le programme suivant. Après les études théoriques des courbes (dérivées, méthode dichotomique...) nous allons ce mois passer à une application plus directe de l'utilisation de votre ordinateur. Le but du programme ci-après est tout simplement de tracer automatiquement des courbes cartésiennes et polaires.

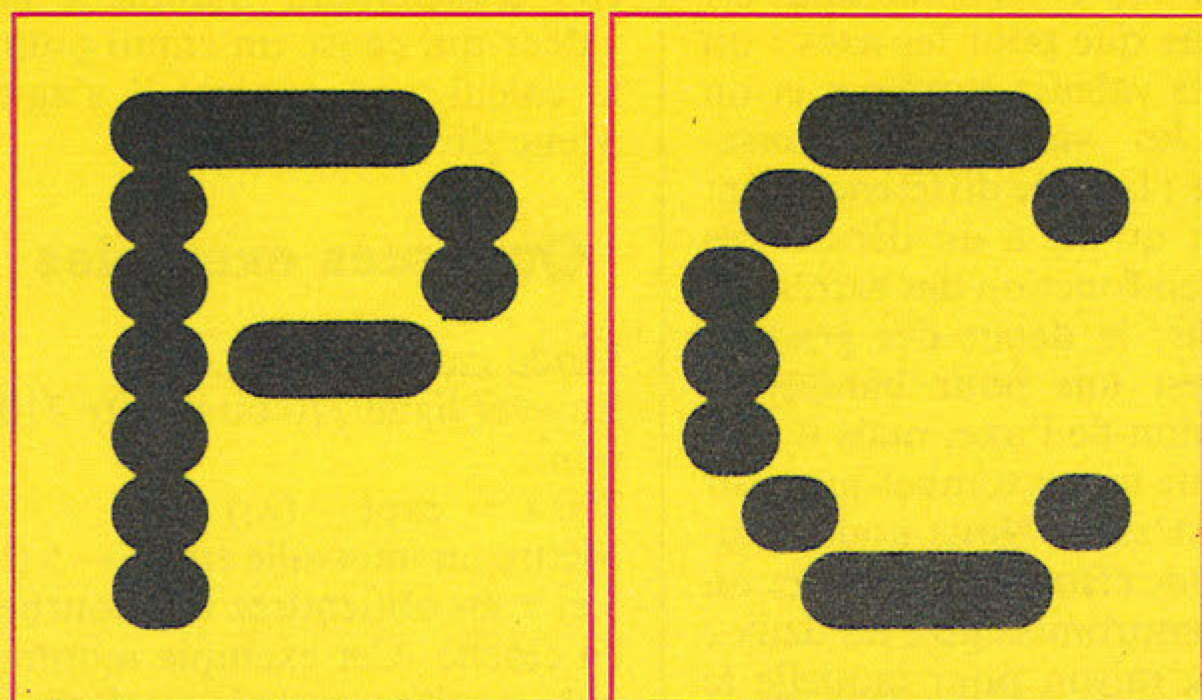
J'entends par automatique le fait que vous n'ayez qu'à fournir à l'ordinateur le choix du tracé polaire ou cartésien et l'intervalle dans lequel vous voulez le tracé de la courbe. A ce moment vous attendez 1 à 10 secondes, le temps que l'ordinateur analyse la courbe et les axes se placeront automatiquement sur l'écran avec des unités choisies par le programme. Vous pouvez voir en plus, contrairement à beaucoup de programmes, que les unités sont visibles sur les axes ainsi que l'échelle utilisée.

En quelques mots voici la différence qui existe entre une courbe polaire et une courbe cartésienne. Une courbe cartésienne possède la forme mathématique suivante : y = f(x) où y est une fonction de x c'est-à-dire que quand on donne une valeur à x, y varie en proportion. Mais vous êtes bien sensible au fait que x et y sont interdépendants. Ce n'est pas tout-à-fait le cas pour les fonctions polaires, la plupart du temps définies comme suit : r = f(σ) où théta est un angle qui peut varier au plus de − pi à pi, ce qui décrit un cercle entier. R est appelé rayon de la fonction. Lors de l'étude on se rend compte tout comme pour les fonctions implicites que théta joue le rôle d'une variable muette. La représentation d'une courbe en polaire se fait sur l'axe des x et l'axe ayant comme orientation pi/2 (c'est l'équivalent de y en cartésienne). En fait pour tracer une courbe en polaire sur un ordinateur ou à la machine il suffit de poser les égalités suivantes :

x = r × cos(f), en sachant que r est le rayon défini auparavant.
y = r × sin(f).

Il s'agit comme vous l'avez remarqué d'une traduction de la fonction pour pouvoir la représenter en coordonnées cartésiennes. Mais cette fois-ci vous voyez que c'est uniquement théta qui varie et fait varier x et y. Ces derniers ne sont donc pas dépendants l'un de l'autre comme une fonction cartésienne ordinaire. Intuitivement on se dit déjà qu'on n'aura pas toujours des droites, des paraboles ou autres à tracer. Prenez l'exemple simple de r = 1 et tracez point à point avec une machine la courbe. Vous obtiendrez un cercle faisant varier théta de − pi à pi.

Maintenant passons au programme proprement dit. Comme les drapeaux et les variables sont nombreux, c'est à travers eux que nous allons le parcourir. La première variable rencontrée est r$; elle mémorise la réponse "p" ou "a" de la ligne



N° 1
AVRIL 1987
20 F

UNE DISQUETTE AVEC 12 LOGICIELS GRATUITE !

L'éveil des compatibles

15 PC à moins de 10.000 F

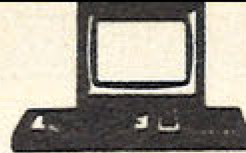
Logiciels « juniors » : l'explosion

Choisir son langage de programmation

Jeux, matériels, reportages, trucs...

M 3087 - 1 - 20,00 F





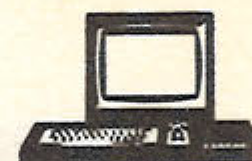
40. a$ se charge de mémoriser la réponse à la question ligne 80. Si la fonction n'est pas entrée alors on liste 700-720. Si c'est oui on continue. Les variables a et b ainsi que cc et dd représentent les bornes de l'intervalle. Nous avons besoin deux fois de l'intervalle car il est détruit une fois par le calcul.
Ensuite ams est un drapeau indiquant si l'on est en cartésien (ams = 2) ou en polaire (ams = 1). Quoi qu'il en soit on recherche les valeurs extrêmes sur l'axe des x pour pouvoir placer en premier l'axe des y qui porte le drapeau drap = 0. En ligne 130 si l'on est en polaire on doit aller au sous-programme 860 à 920. ATTENTION, c'est ici que l'on voit nettement que pour des raisons de simplification de programme ce sera la fonction g qui sera en cosinus et f en sinus. Sinon ce n'est pas très grave, il faudra savoir que vos courbes seront décalées de pi/2, si vous mettez f en cosinus.
De la ligne 880 à 920 on scrute toutes les valeurs de 0.1 en 0.1 (vous pouvez changer le pas d'incrément) afin de déterminer le minimum et le maximum qui sont appelés a et b et déterminent l'intervalle sur l'axe des x. Une fois que l'on a ces deux valeurs on va au sous-programme en 530. Après le test du signe de l'intervalle, si pa = 1 alors on va en 570 ou 580 ou 590 pour tracer l'axe des y. Ensuite on va en ligne 150 et le drapeau drap = 1. On va au sous-programme de recherche de maxi et mini pour f puis comme drap = 1 et pa = 1 on va tracer l'axe des x (570-590).
En ligne 140, si par contre ams = 2 on a directement l'intervalle mais il faut quand même déterminer le max et le min de y en faisant varier x de a à b.
A partir de maintenant les choses se compliquent largement. pa = 0 signifie que l'on va s'occuper de la représentation des unités sur les axes. On aurait pu garder dans un espace mémoire les coordonnées écran des axes mais l'écriture aurait été plus lourde. J'ai opté pour la solution de refaire une scrutation gosub 530 et de donner à la variable w les différentes positions des axes.
Puis de 160 à 360 la méthode est la même que pour les axes : on teste les valeurs extrêmes et on place les valeurs en conséquence ; la seule différence vient du fait qu'on a dû décaler les unités en fonction des extrêmes. De plus, le début des graduations est mis pour balayer le maximum de l'axe, mais il doit en même temps tomber juste sur le point zéro. Nous nous sommes donc efforcés de trouver un bon compromis entre les deux ; c'est la raison pour laquelle le nombre d'échelles est réduit volontairement à cinq.
Les lignes 420 à 430 tracent le premier point des courbes. Puis de 440 à 480 on trace la courbe à l'aide de l'instruction draw ce qui donne une continuité de la courbe. Les unités sont choisies et indiquées de la ligne 730 à 850. Le choix est arbitraire puisqu'il est fixé en fonction de l'écart de l'intervalle. Vous pouvez ainsi les changer à votre guise mais attention changez en conséquence les graduations en ligne 220 et suite. Signalons les lignes 630 et 870 qui, lorsqu'elles détectent une erreur lors de la recherche d'extremum indiquera la valeur qui cause un ennui pour le calcul ; en général il s'agit d'une division par zéro.

Quelques exemples

Mode cartésien :
Enlever ligne 710 ou mettre 710 rem...
700 f = exp(− (λ))
Mettre un intervalle entre − 5 et 5 et vous obtiendrez une courbe en cloche. Cet exemple montre qu'on utilisera toujours f pour la fonction et i comme variable.
Mode polaire :
700 f = 3 × (1 + cos(i)) × sin(i)
710 g = 3 × (1 + cos(i)) × cos(i)
Mettre un intervalle de − 3.14 à 3.14 et vous obtiendrez une superbe carbioïde. A vous maintenant d'avoir un peu d'imagination pour vous servir de ce programme comme un véritable outil de travail en le modifiant et en l'améliorant. Bon courage !

Guillaume Ponticelli

```
10 MODE 2:CLEAR
20 WINDOW #1,1,39,24,25:WINDOW #2,40,80,24
,25
30 KEY 138,"GOTO 40"+CHR$(13)
40 INPUT #1,"Representation polaire (P) ou
 autre (A) ";r$
50  r$=UPPER$(r$)
60 IF r$="P" THEN ams=1:GOTO 80
70 IF r$="A" THEN ams=2 ELSE 40
80 CLS #1:INPUT #1,"Avez-vous entre votre
fonction ";a$
90 IF a$="n" THEN LIST 700-720
100 CLS:PRINT#1,"Intervalle de recherche [
a,b]"
110 INPUT #1,"a=";a:INPUT #1,"b=";b
120 aa=a:bb=b:cc=a:dd=b:pa=1
130 IF ams=1 THEN drap=0:GOSUB 860:GOSUB 5
30
140 IF ams=2 THEN drap=0:GOSUB 530
150 drap=1:GOSUB 620:GOSUB 530
160 pa=0:a=cc:b=dd:GOSUB 530
170 IF w=1 THEN x=40 ELSE IF w=2 THEN x=62
0 ELSE x=320
180 det1=w
190 b=maxi:a=mini:GOSUB 530
200 det2=w
210 IF w=1 THEN y=48 ELSE IF w=2 THEN y=39
2 ELSE y=200
220 REM TRACE DES UNITES SUR LES AXES
230 ON det1 GOTO 240,260,280
240 FOR i=40 TO 640 STEP 26
250 PLOT i,y-4:DRAWR 0,8:NEXT:GOTO 300
260 FOR i=620 TO 30 STEP -26
270 PLOT i,y-4:DRAWR 0,8:NEXT:GOTO 300
280 FOR i=60 TO 634 STEP 26
290 PLOT i,y-4:DRAWR 0,8:NEXT
300 ON det2 GOTO 310,330,350
310 FOR i=48 TO 400 STEP 22
320 PLOT x-2,i:DRAWR 4,0:NEXT:GOTO 370
330 FOR i=392 TO 44 STEP -22
340 PLOT x-2,i:DRAWR 4,0:NEXT:GOTO 370
350 FOR i=70 TO 392 STEP 26
360 PLOT x-2,i:DRAWR 4,0:NEXT:GOTO 370
370 CLS #1:x$="x":IF ams=1 THEN aa=mini:bb
=maxi
380 GOSUB 740:GOSUB 800:nb1=nb
390 x$="y":bb=maxi:aa=mini:GOSUB 740:GOSUB
 800:nb2=nb
400 REM CHOIX FONCTIONS CARTESIENNES
410 IF ams=2 THEN i=cc:GOSUB 700:PLOT x+(c
c*nb1),y+(f*nb2)
420 REM CHOIX FONCTIONS POLAIRES
430 IF ams=1 THEN i=cc:GOSUB 700:PLOT x+(g
*nb1),y+(f*nb2)
440 FOR i=cc TO dd STEP 0.1
450 GOSUB 700
460 IF ams=2 THEN absc=x+(i*nb1)
470 IF ams=1 THEN absc=x+(g*nb1)
480 ord=y+(f*nb2)
490 REM TRACE DES COURBES
500 DRAW absc,ord:NEXT
```



```
510 INPUT #2,"Une autre operation ";s$
520 IF s$="o" THEN RUN ELSE END
530 REM DETERMINATION DES SIGNES POUR PLAC
ER LES AXES.
540 IF (SGN(a)<=SGN(b) AND SGN(a)>=0) THEN
 IF pa=1 THEN 570 ELSE w=1:RETURN
550 IF (SGN(a)<=SGN(b) AND SGN(b)<=0) THEN
 IF pa=1 THEN 580 ELSE w=2:RETURN
560 IF pa=1 THEN 590 ELSE w=3:RETURN
570 IF drap=1 THEN PLOT 24,48:DRAWR 616,0:
RETURN ELSE PLOT 40,40:DRAWR 0,360:RETURN
580 IF drap=1 THEN PLOT 24,392:DRAWR 616,0
:RETURN ELSE PLOT 620, 40:DRAWR 0,360:RETU
RN
590 IF drap=1 THEN PLOT 24,200:DRAWR 616,0
:RETURN ELSE PLOT 320,40:DRAWR 0,360
600 RETURN
610 REM RECHERCHE DU MAXIMUM ET DU MINIMUM
620 i=cc:GOSUB 700:r=f:s=r
630 ON ERROR GOTO 940
640 FOR i=cc TO dd STEP 0.1
650 GOSUB 700
660 maxi=MAX(r,f):r=maxi
670 mini=MIN(s,f):s=mini
680 NEXT:b=maxi:a=mini:RETURN
690 REM PROGRAMMATION DE LA FONCTION
700  f=COS(i)
710 ' g=SIN(i)
720 RETURN:'APPUYEZ SUR LE POINT DU PAVE P
OUR REPARTIR
730 REM CHOIX DES ECHELLES
740 o=bb:p=aa:eca=o-p
750 IF eca<=1 THEN PRINT#1,"echelle:";x$;"
 1 unite=0.1":ech=0:RETURN
760 IF (eca>1 AND eca<=2) THEN PRINT#1,"ec
helle:";x$;" 1 unite=0.2":ech=1:RETURN
770 IF (eca>2 AND eca<=4) THEN PRINT#1,"ec
helle:";x$;" 1 unite=0.5":ech=2:RETURN
780 IF (eca>4 AND eca<10) THEN PRINT#1,"ec
helle:";x$;" 1 unite=1":ech=3:RETURN
790 PRINT#1,"echelle:";x$;" 1 unite=2":ech
=4:RETURN
800 IF ech=0 THEN nb=220
810 IF ech=1 THEN nb=130
820 IF ech=2 THEN nb=53
830 IF ech=3 THEN nb=26
840 IF ech=4 THEN nb=13
850 RETURN
860 i=cc:GOSUB 710:r=g:s=r
870 ON ERROR GOTO 940
880 FOR i=cc TO dd STEP 0.1
890 GOSUB 710
900 maxi=MAX(r,g):r=maxi
910 mini=MIN(s,g):s=mini
920 NEXT:b=maxi:a=mini:RETURN
930 REM DOMAINE DE DEFINITION
940 CLS #1:PRINT#1,"Regardez votre domaine
 de definition,  la valeur ";i;" est a enl
ever"
950 FOR t=1 TO 3500:NEXT:CLEAR:GOTO 10
```

CALENDRIER POUR PC 1512

Ce programme est capable de générer et d'imprimer un calendrier au choix depuis l'an 1585. Grégoire XIII (pape de 1572 à 1585) est responsable de cette date car il réforma le calendrier.

Ce générateur de calendrier a été programmé sur AMSTRAD PC 1512 en BASIC-2 de Locomotive Software. Il est conçu pour fonctionner sous environnement GEM. Le programme peut toutefois se concevoir grâce à un autre BASIC, en supprimant les lignes 120 à 190, et de remplacer le LABEL wait (lignes 220, 250 et de 840 à 880) par un équivalent PAUSE. Les couleurs sont une personnalisation du programme, donc elles peuvent être supprimées. Les lignes 120 à 280 vous présentent le générateur de calendrier. Les lignes 300 à 390 vous proposent une option que vous devez choisir. Les informations concernant le nom et la longueur des mois et des jours sont données par les lignes 400 à 430. Le premier jour de l'année est défini par les lignes 440 à 470. Les années bissextiles sont représentées par la ligne 500 où elles sont définies par la variable THIS$ qui devient donc LEAP$ dans le cas d'un mois de février à vingt neuf jours. Les lignes 520 à 610 stockent les valeurs du premier et dernier jours du mois et calculent les jours de l'année. Les lignes 640 à 750 vous permettent d'imprimer le calendrier choisi. La ligne 640 détermine le code d'imprimante comme suit :
G = DOUBLE STRIKE
W1 = ENLARGED
etc. (voir le manuel de celle-ci).

Laurent DECHANET

```
10   REM générateur de calendrier
20   REM = par Dechanet laurent =
30   REM = le 20.01.87 =
40   REM
100  REM
110  REM
120 CLOSE #2,#3
130 CLOSE WINDOW 3
140 CLOSE WINDOW 4
150 WINDOW #1 SIZE 650,180
160 WINDOW #1 PLACE 25;50
170 WINDOW #1 OPEN
180 CLS
190 SET #1 FONT 1,POINTS 10
200 PRINT
210 PRINT TAB(20) COLOUR (15);" passé,présent et futur..."
220 GOSUB wait
230 PRINT:PRINT
240 PRINT TAB(8) COLOUR (15);"vous pouvez sélectionner une année à partir de l'a
n" COLOUR (1);"..... 1585"
250 GOSUB wait
260 CLS
270 DIM year$(12,37),first(12),last(12)
280 esc$=CHR$(27):vert$="X":lines$=vert$+STRING$(55,"X")+vert$
290 PRINT esc$+"E"+esc$+"H"
300 PRINT esc$+"Y"+CHR$(40)+CHR$(50)+"          PROGRAMME CALENDRIER"
310 PRINT TAB(25) COLOUR (4);"==========================":PRINT:PRINT
320 PRINT
330 INPUT "        QUELLE ANNEE DESIREZ-VOUS ?";current%
```



1987

	JAN	FEV	MAR	AVR	MAI	JUN	JUL	AUG	SEP	OCT	NOV	DEC
dim	.	1	1	.	.	.	.	.	.	.	1	.
lun	.	2	2	.	.	1	.	.	.	.	2	.
mar	.	3	3	.	.	2	.	.	1	.	3	1
mer	.	4	4	1	.	3	1	.	2	.	4	2
jeu	1	5	5	2	.	4	2	.	3	1	5	3
ven	2	6	6	3	1	5	3	.	4	2	6	4
sam	3	7	7	4	2	6	4	1	5	3	7	5
dim	4	8	8	5	3	7	5	2	6	4	8	6
lun	5	9	9	6	4	8	6	3	7	5	9	7
mar	6	10	10	7	5	9	7	4	8	6	10	8
mer	7	11	11	8	6	10	8	5	9	7	11	9
jeu	8	12	12	9	7	11	9	6	10	8	12	10
ven	9	13	13	10	8	12	10	7	11	9	13	11
sam	10	14	14	11	9	13	11	8	12	10	14	12
dim	11	15	15	12	10	14	12	9	13	11	15	13
lun	12	16	16	13	11	15	13	10	14	12	16	14
mar	13	17	17	14	12	16	14	11	15	13	17	15
mer	14	18	18	15	13	17	15	12	16	14	18	16
jeu	15	19	19	16	14	18	16	13	17	15	19	17
ven	16	20	20	17	15	19	17	14	18	16	20	18
sam	17	21	21	18	16	20	18	15	19	17	21	19
dim	18	22	22	19	17	21	19	16	20	18	22	20
lun	19	23	23	20	18	22	20	17	21	19	23	21
mar	20	24	24	21	19	23	21	18	22	20	24	22
mer	21	25	25	22	20	24	22	19	23	21	25	23
jeu	22	26	26	23	21	25	23	20	24	22	26	24
ven	23	27	27	24	22	26	24	21	25	23	27	25
sam	24	28	28	25	23	27	25	22	26	24	28	26
dim	25	.	29	26	24	28	26	23	27	25	29	27
lun	26	.	30	27	25	29	27	24	28	26	30	28
mar	27	.	31	28	26	30	28	25	29	27	.	29
mer	28	.	.	29	27	.	29	26	30	28	.	30
jeu	29	.	.	30	28	.	30	27	.	29	.	31
ven	30	.	.	.	29	.	31	28	.	30	.	.
sam	31	.	.	.	30	.	.	29	.	31	.	.
dim	.	.	.	.	31	.	.	30	.	.	.	.
lun	.	.	.	.	.	.	.	31	.	.	.	.

```
340 PRINT
350 IF current%<1585 THEN GOTO 330
360 PRINT COLOUR (12);"                              Veuillez insérer 1 feuille dans l'imprim
ante"
370 PRINT COLOUR (12);"                              puis appuyer sur la touche", COLOUR
(1);" =RETURN="
380 INPUT p%
390 PRINT:PRINT "          Veuillez patienter..."
400 months$="X       JAN FEV MAR AVR MAI JUN JUL AUG SEP OCT NOV DEC  X"
410 days$="dimlunmarmerjeuvensam"
420 noleaps$="31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31"
430 leaps$="31,29,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31"
440 fact1=365*(current%)+1+INT((current%-1)/4)
450 fact2= INT(0.75*(INT(((current%-1)/100))+1))
460 factor=fact1-fact2:day%=factor-(INT(factor/7))*7
470 IF day%=0 THEN day%=7
480 c$=RIGHT$(STR$(current%),2):d%=VAL(MID$(STR$(current%),2,2))
490 IF c$="00" THEN c%=d% ELSE c%=current%
500 b%=c%\4: IF c%=b%*4 THEN this$=leaps$ ELSE this$=noleaps$
510 f$="&  &  &  &  &  &  &  &  &  &  &  &"
520 first(1)=day%:last(1)=day%+30
530 FOR i=2 TO 12
540 first(i)=(last(i-1)+1) MOD 7: IF first(i)=0 THEN first(i)=7
550 last(i)=first(i)+VAL(MID$(this$,(i-2)*3+4,2))-1
560 NEXT
570 FOR i%=1 TO 12:m=0
580 FOR j%=1 TO 37
590 IF first(i%)>j% OR j%>last(i%) THEN year$(i%,j%)=" .":GOTO 620
600 m=m+1:a$=STR$(m)
610 IF LEN(a$)=3 THEN year$(i%,j%)=RIGHT$(a$,2) ELSE year$(i%,j%)=a$
620 NEXT
630 NEXT
640 LPRINT esc$+"@";esc$+"G";
650 LPRINT lines$:LPRINT vert$;TAB(26) current%;TAB(57) vert$:LPRINT lines$
660 LPRINT vert$;TAB(57) vert$:LPRINT months$:LPRINT vert$;TAB(57) vert$
670 FOR i=1 TO 37
680 k=(i-2)*3+4:j=k: IF k>19 THEN j=k MOD 21
690 d$=MID$(days$,j,3):LPRINT vert$;" ";d$;"   ";
700 FOR  t=1 TO 12
710 LPRINT USING f$;year$(t,i);
720 NEXT
730 LPRINT vert$
740 NEXT
750 LPRINT lines$
760 CLS
770 PRINT:PRINT:PRINT
780 PRINT TAB (12) COLOUR (14);"Voulez-vous une autre édition ?"
790 PRINT:PRINT
800 PRINT TAB (26) COLOUR (14);"O = OUI...N = NON"
810 INPUT r$
820 IF r$="O" THEN 280
830 IF r$="N" THEN 890 ELSE 760

840 LABEL wait
850 y=TIME
860 REPEAT: UNTIL TIME > y+800
870 RETURN
880 END

890 CLEAR RESET
900 END
```

COURRIER

Q. - J'ai lu l'article que vous avez publié dans le numéro 17 d'Amstrad Magazine à propos du logiciel : "PSYCHEDELIA". Malheureusement, j'ai voulu me le procurer, mais il est resté introuvable chez tous les revendeurs Amstrad où je suis allé. Pourriez-vous me le procurer ou bien me communiquer l'adresse de son éditeur ?

Patrick Boetchevitch - Savigny.

R. - L'éditeur de PSYCHÉDÉLIA est LLAMASOFT, et est situé en Angleterre. Voici ses coordonnées :
LLAMASOFT SOFTWARE,
49 MOUNT PLEASANT,
TADLEY ANGLETERRE.

Q. - Nous possédons un Amstrad CPC 6128 depuis le mois de février 1986, et son clavier est de type QWERTY. C'est donc avec une certaine amertume que nous avons découvert les derniers CPC équipés de claviers AZERTY. Ce courrier a été dactylographié avec le logiciel Amsword, et il faut bien reconnaître que pour quelqu'un qui possède les automatismes des systèmes français, ce n'est ni très simple, ni très heureux. Aussi, nous nous sommes donnés la peine de vous écrire dans le but de trouver une solution efficace ou tout du moins une piste sérieuse qui nous permettrait de faire modifier notre clavier QWERTY en son homologue français AZERTY. L. et M. Dosch - Coutances.

R. - Malheureusement, il n'existe pas de solution réellement efficace pour vous permettre d'obtenir soit un échange, soit l'adaptation de votre clavier. A ce jour aucune opération de remplacement n'est prévue par Amstrad France, et toutes les "bidouilles" logicielles qui pourraient être publiées, n'ont pratiquement aucun intérêt, puisque les logiciels de traitement de textes tels qu'Amsword (ou tout autre application du commerce) n'acceptent généralement pas ce type de modifications. Citons d'ailleurs au titre de l'anecdote, que ces mêmes logiciels n'exploitent pas encore les possibilités du nouveau clavier AZERTY d'Amstrad, le constructeur ayant présenté son modèle si rapidement qu'aucun éditeur n'a eu, jusqu'à présent, le temps de modifier son ou ses logiciels de traitement de textes.

Q. - Nous possédons un ordinateur Amstrad PC 1512 pour notre club, et nous souhaiterions en acheter pour nos usages personnels. Pouvez-vous répondre aux questions suivantes :
1) Avons-nous accès à la carte graphique du PC sous Turbo-Pascal, et sinon, que devons-nous faire pour obtenir cette option ?
2) Disposons-nous sous BASIC 2 des mêmes possibilités musicales que sur les CPC ?
3) Comment charger un fichier avec un seul lecteur pour le transférer sur une seconde disquette ?
4) Comment formater une disquette : quand nous suivons les instructions du manuel, nous arrivons à un message d'erreur !
5) Comment stocker des programmes réalisés en BASIC 2 sur une disquette exclusivement réservée à cet effet, puis comment les recharger avec un seul lecteur (afin d'avoir des disquettes ne contenant que les listings en un seul langage) ?
6) Y a-t-il une manœuvre spécifique à réaliser lorsqu'après une manipulation sous GEM l'on revient au prompt du DOS (A>), et que nous désirons revenir au GEM DESKTOP sans réinitialiser le tout avec la disquette 2 ?
Si le temps vous manque pour répondre à toutes ces questions, pourriez-vous nous guider en nous indiquant quelques références de livres aidant à la prise en main du PC 1512 ?

Michel Cherbonnel - St-Maur.

R. - Que de questions pour une seule lettre ! Néanmoins, toutes ces questions nous ayant semblé intéressantes, nous nous faisons un plaisir de répondre en détail à chacune d'elles, qui plus est dans l'intérêt général.
A la question concernant l'accessibilité de la carte graphique sous Turbo-Pascal, la réponse est aisée : Turbo-Pacal supporte les cartes de type ASCII, et CGA. Or la carte de l'Amstrad PC émule parfaitement les possibilités d'une carte CGA (320 par 200 en quatre couleurs en mode graphique). Il n'y a donc aucun problème pour utiliser ce langage dans sa version de base. La question aurait pu être plus complexe : il aurait été possible de demander si Turbo-Pascal supporte le mode graphique spécial de l'Amstrad PC, c'est-à-dire 640 par 200 points en seize couleurs. A cette question la réponse est non, à moins d'écrire des procédures en assembleur incluses dans le Turbo-Pascal, mais ceci nécessite des connaissances de haut niveau et informatique. Si un lecteur attentionné et doué passait par la rubrique courrier...
On dispose sous Basic 2 de fonctions musicales certes, mais loin d'être aussi évoluées que sur l'Amstrad CPC. Aucune fonction réellement évoluée et intéressante n'est en fait disponible. La seule chose possible est de faire émettre par la machine un Bip sonore avec une instruction de type PRINT CHR$ (7) : bonjour le son !
A la question concernant la copie d'un fichier avec un seul lecteur de disquettes, il suffit de se servir de la machine comme si deux lecteurs existaient. Par exemple si vous tapez l'instruction :
A>COPY A:TEXT.TXT B:, l'ordinateur ira chercher le fichier sur la disquette placée dans le lecteur A, puis vous enverra un message vous demandant d'insérer une disquette dans le DRIVE B, mettez alors la disquette de destination dans le lecteur A, et vous verrez que tout doit se passer comme si vous déteniez deux lecteurs. Néanmoins, pour des fichiers de petite taille, vous pouvez aussi utiliser le disque virtuel (disque RAM) qui s'intitule C sur un système à un seul lecteur.
Pour formater une disquette, il vous suffit d'utiliser l'utilitaire DISK situé sur la disquette contenant DOS Plus, ou bien d'utiliser la commande FORMAT de la disquette MS-DOS (en tapant FORMAT, puis en plaçant le disque à formater dans le lecteur). Pour utiliser une disquette spécialement réservée à l'usage d'un seul type de fichiers, la procédure peut être extrêmement simplifiée en suivant la méthode ci-jointe : vous chargez le BASIC 2 depuis GEM. Une fois que le programme est chargé, il n'est plus nécessaire d'avoir la disquette du Basic dans le lecteur, il suffit donc de retirer cette disquette et d'en placer une autre vierge, sur laquelle vous pourrez charger et sauver tous les programmes de votre choix (idem pour Turbo-Pascal). Un conseil cependant pour simplifier les choses, il est tout de même préférable de laisser le fichier BASIC2.APP (le fichier programme de BASIC 2) sur la disquette, quitte à l'effacer ensuite pour obtenir plus de place.
Pour repasser au GEM DESKTOP depuis le DOS, il existe deux solutions : la première est de recharger tout le GEM, si vous avez quitté le DESKTOP avec la commande "RETOUR AU DOS", mais il est également possible de simplifier les choses si vous quittez le DESKTOP avec la commande "ENTRER DES COMMANDES DOS", il suffira de taper l'instruction "EXIT" derrière le prompt comme ceci :
A>EXIT. Vous reviendrez alors automatiquement au GEM DESKTOP qui était théoriquement resté dans le disque virtuel C.
En ce qui concerne la littérature spécialisée, il existe plusieurs solutions, de nombreux livres étant apparus chez les éditeurs Micro-Application, Sybex, PSI et Cedic-Nathan. Chez ce dernier éditeur, le livre *"FONCEZ AVEC L'AMSTRAD PC"* au titre ravageur semble être le mieux adapté pour aider l'utilisateur débutant à prendre sa machine en main le mieux possible. Les ouvrages sur GEM et BASIC 2 de chez Micro-Application et SYBEX sont également de bonne qualité.

Q. – Je possède un CPC 6128 depuis quinze mois et plus de cent logiciels (jeux et utilitaires). Pour la plupart d'entre eux, il suffit de faire CTRL + SHIFT + ESC afin de réinitialiser l'ordinateur. Pour un trop grand

nombre malheureusement, je suis obligé d'éteindre l'unité centrale pour passer à un autre programme. Or, j'ai appris par un spécialiste que d'éteindre et rallumer l'ordinateur aussitôt lui était nuisible. Existe-t-il un poke ou un petit programme qui permette de réinitialiser l'ordinateur sans éteindre l'unité centrale.

Benoit Bourgeois
St Anastasie/Issole

R. – Protection, quant tu nous tiens... En effet, beaucoup de logiciels sont protégés contre tous BREAK, RESET etc... ou simplement pour éviter les fausse manœuvres lorsque le jeu peut être contrôlé par le clavier. Un tel jeu chargé, il n'existe pas de truc miracle », de « POKE » infaillible. Rassurez-vous, si, effectivement, éteindre et rallumer immédiatement l'ordinateur peut être nuisible au tube cathodique (à la longue), cette méthode de réinitialisation n'est pas vraiment, utilisée raisonnablement, dangereuse pour votre CPC. Par ailleurs, il est tout à fait possible d'incorporer un reset dans un listing Basic ou de réinitialiser l'ordinateur en commande directe sans l'éteindre en faisant un CALL ∅ .

Q. – Pourriez-vous me dire si vous avez fait paraître dans votre magazine un programme de jeu d'échecs ? Sinon, quel est le meilleur logiciel de jeu d'échec pour Amstrad 464 et son prix ?

R. – Nous n'avons pas pour l'instant, fait paraître de programme d'échec. Cela tient, vous vous en doutez, à la complexité de l'algorythme permettant d'avoir dans le CPC un adversaire de taille qui sache aussi bien réfléchir que vous et se montre impitoyable... Il n'y a pas de « meilleurs » logiciels, il n'y a que des préférences personnelles en fonction de ce que vous allez vouloir en faire : si vous êtes très calé », un graphisme moyen au profit d'une grande capacité d'analyse vous séduira peut-être plus. Les temps de réflexion de l'ordinateur, à un niveau donné, peuvent également être très variables etc... En fait, c'est à vous de voir et de choisir en fonction de vos besoins : il en est de très forts, d'autres de très beaux. Les principaux jeux d'échecs sont Masterchess (Amsoft), 3D Voice Chess (Sémaphore, 160/245 F environ), Cyrus II Chess (Amsoft, 120/170 F env.), Colossus Chess IV (CDS Softw., 160/250 F env.) etc... Les prix sont donnés à titre indicatifs (K7/Disquette).

Q. – Certainement très intéressant ce programme « AMSYNTH »... Mais de grâce, n'éditez plus des listings avec des caractères en pattes de mouche [...] Dans un tout autre domaine, certains auteurs de talentueux programmes envoient des listings aevc une numérotation anarchique ; avant de le sortir sur imprimante, un simple RENUM aurait remis tout en ordre et la frappe en mode auto s'en trouverait quand même grandement simplifiée. Je pense qu'il fallait le dire et que les éditeurs tiendront compte de ces quelques remarques.

G. Osta – Vichy

R.- Mea Culpa... C'est vrai qu'une loupe était nécessaire pour déchiffrer le programme de D. Gourdier, Amsynth... Toutes nos excuses pour cette erreur. En ce qui concerne la numérotation des lignes de programmes dans nos listings, il est vrai que jusqu'à présent nous évitions aux maximum de modifier les listings qui nous sont envoyés (en ne prenant en considération que la bonne marche du programme). C'est vrai qu'un simple RENUM simplifierait bien les choses... Nous en prenons bonne note et nous essaierons à l'avenir de vous donner satisfaction. Nous espérons également que les auteurs de listings ont noté sur leurs tablettes vos suggestions...

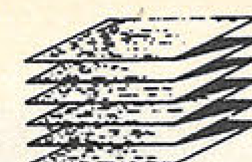
ASTRO

Astro est à la fois une base de connaissances générales sur le système solaire et un excellent éducatif pour tous les âges et pour tous ceux que l'espace passionne.
Il vous donne des notions sur le système solaire et comporte quatre parties principales :
- définitions (planètes...) ;
- système solaire ;
- conquête de l'espace (historique, dates principales...) ;
- les astronomes célèbres.

Véritable petite encyclopédie pour votre culture générale, Astro est présenté de façon très attrayante, même pour les plus jeunes : en effet, de nombreux dessins et graphiques viennent appuyer les connaissances écrites. A voir absolument !

Patrice Demaret

```
10 '  NE PAS TAPER LES CODES DE CON [3063]
TROLE ENTRE CROCHETS
20 CLS:MODE 1:INK 1,24:PAPER 0:BORD [3754]
ER 1:ORIGIN 0,0:
30 FOR a=1 TO 400:PLOT RND(a)*1000, [3729]
RND(a)*1000,1:NEXT
40 FOR a=1 TO 650 STEP 2:' presenta [2406]
tion
50 PLOT a,170,1:PLOT a,200:PLOT a,1 [2910]
:PLOT a,399:PLOT 639,a:PLOT 1,a
60 NEXT                             [350]
70 FOR a=20 TO 620 STEP 2           [1678]
80 PLOT a,380:                      [632]
90 NEXT                             [350]
100 FOR a=200 TO 380 STEP 2         [619]
110 PLOT 20,a:PLOT 620,a:           [127]
120 NEXT                            [350]
130 FOR a=200 TO 260 STEP 2         [868]
140 PLOT 20,200:DRAW 620,a:         [935]
150 NEXT                            [350]
160 RESTORE 170:FOR a=1 TO 90:READ  [4429]
p1,p2,d1,d2:PLOT p1,p2:DRAW d1,d2:N
EXT
170 DATA 200,260,220,260,200,260,20 [11743]
0,264,200,264,220,264,220,264,220,2
60,208,264,230,340,214,264,234,340,
214,264,244,286,218,264,244,286,220
,264,260,284,300,250,320,250,300,24
4,320,244,300,250,300,244,320,250,3
20,244,304,250,290,282,309,250,294,
280
180 DATA 309,250,304,280,309,250,31 [8735]
2,280,315,250,340,284,317,250,348,2
84,400,260,420,260,400,264,420,264,
400,260,400,264,420,260,420,264,412
,264,380,340,409,264,378,340,409,26
4,370,284,404,264,362,284
190 DATA 220,290,310,280,310,280,40 [6233]
0,288,230,330,210,322,210,322,210,3
20,210,320,230,320,230,320,234,290,
234,340,240,330,240,330,370,330,370
,330,380,290
200 DATA 230,340,234,340,340,330,38 [10321]
0,340,344,330,380,338,360,330,360,2
84,344,284,344,330,340,320,340,290,
330,320,330,290,340,290,330,290,340
,320,330,320,320,300,290,300,320,29
0,290,290,290,300,290,290,320,300,3
20,290,320,296,290,296,320,294,290,
294
210 DATA 290,330,280,282,280,330,27 [8438]
0,284,250,330,260,286,240,330,250,2
88,242,320,254,320,244,310,244,310,
256,300,246,300,260,290,250,290,244
,310,244,310
220 DATA 279,370,279,339,260,330,26 [12432]
0,334,260,334,264,334,264,334,264,3
38,264,338,268,339,268,339,268,350,
268,350,278,350,278,339,280,339,280
,339,280,334,280,334,284,334,284,33
4,284,330,294,340,294,330,300,330,3
00,334,300,334,304,334,304,330,304,
334
230 DATA 310,330,310,340,310,340,31 [9840]
4,340,314,340,314,330,320,330,320,3
34,320,334,324,334,324,334,324,340,
324,340,326,340,326,340,326,350,326
,350,334,350,334,350,334,340,334,34
0,336,340,336,340,336,330
240 DATA 260,280,360,280,260,284,26 [2736]
0,280,360,284,360,280
250 WINDOW #1,2,39,16,24:PAPER #1,1 [2117]
:CLS #1:PEN #1,2
260 LOCATE 8,14:PRINT"UN CERTAIN RE [6114]
GARD SUR LE ":PEN #1,0:LOCATE #1,21
,8:PRINT#1, CHR$(164);" DEMARET Pat
rice"
270 TITRE$="SYSTEME SOLAIRE":LOCATE [12974]
 1,1:PRINT TITRE$:LG=LEN(TITRE$):PI
XEL=LG*8:X=(639-LG*32)/2:TX=X:Y=220
:Y2=398:FOR F=1 TO 8:X2=0:FOR G=1 T
O PIXEL:IF TEST(X2,Y2)=1 THEN PLOT
X+10,Y-100,0:PLOT X+10,Y-2-100:PLOT
 X+2+10,Y-2-100
280 X=X+4:X2=X2+2:NEXT G:Y=Y-4:Y2=Y [4295]
2-2:X=TX:NEXT F:PEN 1
290 REM ******** musique presentati [2224]
on ******
300 duree=30:RESTORE 320            [1582]
310 ENV 1,2,8,6,20,-20,8            [1289]
320 DATA 127,1,127,1,119,1,106,1,10 [4275]
6,1,119,1,127,1,142,1,159,1,159,1,1
```



```
42,1,127,1
330 DATA 127,1.5,142,0.5,142,2          [1098]
340 DATA 127,1,127,1,119,1,106,1,10 [4275]
6,1,119,1,127,1,142,1,159,1,159,1,1
42,1,127,1
350 DATA 142,1.5,159,0.5,159,2          [1260]
360 DATA 142,1,142,1,127,1,159,1,14 [9973]
2,1,127,0.5,119,0.5,127,1,159,1,142
,1,127,0.5,119,0.5,127,1,142,1,159,
1,142,1,213,1,127,1,127,1,127,1,119
,1,106,1,106,1,119,1,127,1,142,1,15
9,1,159,1,142,1,127,1,142,1.5,159,0
.5,159,2
370 FOR i=1 TO 63                        [538]
380 READ a,b:SOUND 1,a,b*duree,15,1 [9153]
:SOUND 1,1,1,0,1:SOUND 2,a/2,b*dure
e,15,1:SOUND 2,1,1,0,1:SOUND 4,a*2,
b*duree,15,1:SOUND 4,1,1,0,1
390 NEXT                                 [350]
400 RUN"!ASTRO2"                         [239]
410 ' fin presentation                   [1126]

10 REM **************************** [2049]
****************** m e n u ******
***
20 MODE 1:CLS:PAPER 0:BORDER 1:PEN  [14414]
1:INK 1,24:CLS:CLEAR:FOR a=1 TO 640
 STEP 2:PLOT a,1,1:PLOT a,399:PLOT
1,a:PLOT 639,a:PLOT a,170:PLOT a,20
0:NEXT:FOR a=20 TO 620 STEP 2:PLOT
a,380:NEXT:FOR a=200 TO 380 STEP 2:
PLOT 20,a:PLOT 620,a:NEXT
30 TITRE$="MENU":LOCATE 1,1:PRINT T [11119]
ITRE$:LG=LEN(TITRE$):PIXEL=LG*8:X=(
639-LG*32)/2:TX=X:Y=220:Y2=398:FOR
F=1 TO 8:X2=0:FOR G=1 TO PIXEL:IF T
EST(X2,Y2)=1 THEN PLOT X,Y+120,1:PL
OT X,Y-2+120:PLOT X+2,Y-2+120
40 X=X+4:X2=X2+2:NEXT G:Y=Y-4:Y2=Y2 [4206]
-2:X=TX:NEXT F:
50 PEN 3:LOCATE 5,8:PRINT"Ceci est  [15551]
une invitation au voyage":LOCATE 6,
9:PRINT"offerte aux jeunes TERRIENS
 en":LOCATE 3,10:PRINT"attendant le
 lancement de nouvelles":LOCATE 12,
11:PRINT"NAVETTES spaciales."
60 PEN 1:LOCATE 2,16:PRINT"1 - DEFI [14714]
NITION":LOCATE 2,17:PRINT"2 - SYSTE
ME SOLAIRE et LES PLANETES":LOCATE
2,18:PRINT"3 - CONQUETE DE L'ESPACE
":LOCATE 2,19:PRINT"4 - ASTRONOMES
CELEBRES":LOCATE 2,20:PRINT"5 - FIN
"
70 LOCATE 9,23:PRINT"QUEL EST VOTRE [6585]
 CHOIX ":WHILE INKEY$<>"":WEND:r=0:
ON SQ(1) GOSUB 2560
80 ON r GOSUB 90,960,2620,600,3060: [2133]
GOTO 70
90 REM *************** definition * [4088]
*************************************
**
100 REM tableau 1                        [1258]
110 GOSUB 120:GOTO 150                   [1581]
120 MODE 2:FOR l=1 TO 400:PLOT RND( [3362]
1)*1000,RND(1)*1000:NEXT
130 FOR a=20 TO 620 STEP 2:PLOT a,3 [5864]
80,1:PLOT a,260:PLOT a,140:PLOT a,2
0:NEXT
140 FOR a=20 TO 380 STEP 2:PLOT 20, [4058]
a:PLOT 620,a:PLOT 130,a:NEXT:RETURN
150 ORIGIN 0,0:PLOT 80,360,1:DRAW 9 [9007]
0,330:PLOT 90,330:DRAW 120,320:PLOT
 120,320:DRAW 90,310:PLOT 90,310:DR
AW 80,280:PLOT 80,280:DRAW 70,310:P
LOT 70,310:DRAW 40,320:PLOT 40,320:
DRAW 70,330:PLOT 70,330:DRAW 80,360
:
160 LOCATE 18,3:PRINT" Une ETOILE e [18315]
st un astre doue d'un eclat propre
observable":LOCATE 18,4:PRINT" sous
 la forme d'un point lumineux dans
le ciel.Elles sont":LOCATE 18,5:PRI
NT" classees par eclats apparents d
ecroissants,d'apres une"
170 LOCATE 18,6:PRINT" echelle dite [16644]
 << des magnitudes >>.  Groupees pa
r CONSTEL-":LOCATE 18,7:PRINT" LATI
ONS,elles ont un mouvement propre.
 L'etoile la plus":LOCATE 18,8:PRIN
T" proche du soleil (qui est aussi
une etoile) est PROXIMA."
180 FOR a=1 TO 360 STEP 2:ORIGIN 70 [10925]
,200:DEG:DRAW 25*COS(a),25*SIN(a),1
:NEXT:FOR a=1 TO 360 STEP 10:ORIGIN
 70,200:PLOT 40*COS(a),40*SIN(a),1:
NEXT
190 FOR a=1 TO 360 STEP 10:ORIGIN 9 [3562]
5,230:DRAW 4*COS(a),4*SIN(a),1:NEXT
200 LOCATE 14,11:PRINT CHR$(60);CHR [2991]
$(45);CHR$(45)
210 LOCATE 18,11:PRINT" Un SATELLIT [16677]
E est une planete secondaire qui to
urne autour":LOCATE 18,12:PRINT" d'
une planete principale et l'accompa
gne dans sa revolution":LOCATE 18,1
3:PRINT" autour du soleil.  La LUNE
 est le satellite de la TERRE."
220 LOCATE 18,15:PRINT" Un satellit [14571]
e artificiel est un engin place par
 une fusee":LOCATE 18,16:PRINT" sur
 une orbite elliptique autour d'une
 planete."
230 DEG:FOR a=90 TO -90 STEP-2:ORIG [6681]
IN 20,80:DRAW 40*COS(a),40*SIN(a),1
```

ÇA MARCHE !

Vous pouvez réaliser tous ces montages vous-même !

Alarme auto
Amplificateur
Commande à distance par téléphone
Alimentation stabilisée
Convertisseur de tension
DBM mètre
Générateur de son
Hauts-parleurs
Interface pour minitel
Millivoltmètre
Minuteries
Récepteur radio
Répondeurs téléphoniques
Stroboscope
... et des dizaines d'autres montages



"Comment réaliser et réparer tous les montages électroniques".

Un prodigieux ensemble d'informations et de conseils pratiques réunis pour la première fois ! Il vous permet de vous attaquer en toute sécurité aux montages et aux réparations les plus variés.

De l'inferface qui transforme votre Minitel en modem à la réalisation d'une alarme de voiture, vous trouverez une centaine de montages insolites, astucieux, passionnants... et 100 % efficaces (ils sont tous testés !).
Quant aux réparations (radio, TV, Hi-Fi...), elles n'auront bientôt plus de secrets pour vous, grâce aux nombreux conseils et trucs pratiques. De solides classeurs à feuillets mobiles font de cet ouvrage un outil de travail quotidien facile à consulter et à utiliser.



EXTRAIT DU SOMMAIRE

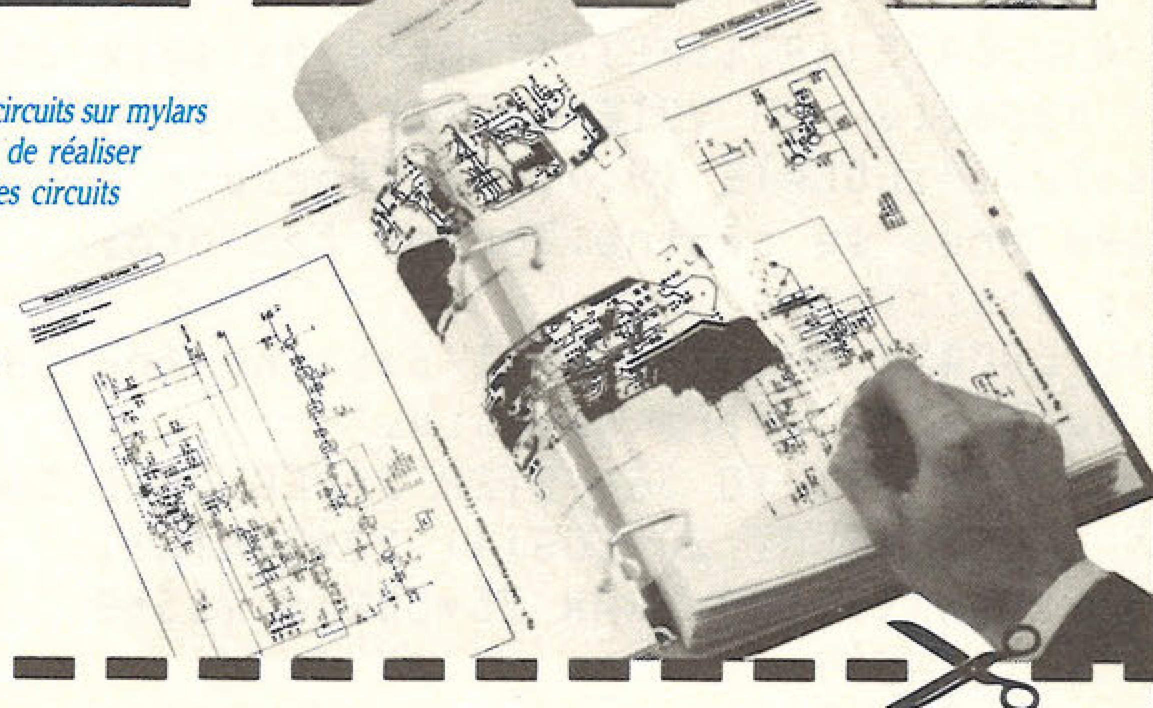
1 344 pages • 45 circuits sur mylars • 2 volumes 21 × 29,7 cm
• **Lexique des termes techniques et symboles** • **Lexique technique français-anglais** • **Notions essentielles** : composants électroniques, acoustiques... • **Modèles de montages** : musique électronique, radio, micro-informatique, électronique auto, haut-parleurs... • **Dépannage** : télévision, audio/hi-fi, diodes, transistors, thyristors et triacs, circuits intégrés • **Tableaux de caractéristiques** • **Réglementation** : perturbations radio-électriques et systèmes d'antiparasitage • **Nouveautés techniques** : équipement de l'atelier, informatique... • **Adresses utiles.**

RESTEZ "BRANCHÉ" EN PERMANENCE,

L'électronique évolue très rapidement. Voilà pourquoi votre ouvrage sera régulièrement complété et enrichi. Grâce à des compléments trimestriels de 150 pages (prix franco 215 F TTC) vous découvrirez les nouvelles techniques, les nouveaux matériels et surtout de nouveaux montages, à réaliser. Un simple geste suffit pour les insérer dans votre classeur à feuillet mobiles. (Vous pouvez annuler ce service sur simple demande).

Pour profiter rapidement de cette véritable encyclopédie des applications électroniques modernes, demandez votre exemplaire dès aujourd'hui, renvoyez le bon ci-dessous ! Editions WEKA, 12, Cour St-Eloi 75012 PARIS. Tél. : (1) 43.07.60.50.

Éditions WEKA, SARL au capital de 2 400 000 F - RC Paris 316 224 617



Pas moins de 45 circuits sur mylars vous permettent de réaliser très facilement les circuits imprimés les plus simples comme les plus compliqués.

BON DE COMMANDE

A renvoyer, accompagné de votre règlement aux Editions WEKA, 12 Cour Saint-Eloi, 75012 PARIS

VOTRE CADEAU GRATUIT
6 TOURNEVIS DE PRÉCISION



Si vous commandez cet ouvrage, vous recevrez une pochette contenant 6 tournevis de précision de qualité "horloger". Alors, ne tardez pas, retournez dès aujourd'hui votre bon de commande, d'autant plus que ce cadeau vous restera acquis même si vous décidez de renvoyer l'ouvrage après examen.
Attention. Offre valable jusqu'au 30.6.87

☐ **OUI,** je souhaite recevoir l'ouvrage suivant accompagné de mon cadeau gratuit : 6 TOURNEVIS DE PRÉCISION.

J'ai bien noté que cet ouvrage à feuillets mobiles sera actualisé et enrichi chaque trimestre par des compléments/mises à jour de 150 pages environ au prix de 215 F TTC, port compris. Je pourrais bien sûr interrompre ce service sur simple demande.

☐ **"Comment réaliser et réparer tous les montages électroniques"** 2 volumes 21 × 29,7 cm de 1 344 pages, au prix de 535 F TTC, port compris.

☐ Veuillez trouver ci-joint mon règlement correspondant à l'ordre des Editions WEKA.

☐ Envoi par avion 110 F par ouvrage.

Nom : ____________________ Prénom : ____________________

N° et Rue : ____

Code postal : ____________ Ville : ____________________

Pays : ____________________ *Signature :*

Date : ____________________

AM 751701

LA GARANTIE WEKA : SATISFAIT OU REMBOURSÉ

L'ouvrage qui vous est proposé aujourd'hui bénéficie de la garantie WEKA : "Satisfait ou Remboursé".
Cette possitiblité vous est garantie pour un délai de 15 jours à partir de la réception de l'ouvrage commandé.
Si au vu de l'ouvrage que vous commandez, vous estimez qu'il ne correspond pas complètement à votre attente, vous conservez la possibilité de le retourner aux Editions WEKA et d'être alors intégralement remboursé.
La même garantie vous est consentie pour les envois de compléments et mises à jour.
Vous pouvez les interrompre à tous moments, sur simple demande ou retourner toute mise à jour ou complément qui ne vous satisferait pas dans un délai de 15 jours après réception.

```
:NEXT:ORIGIN -100,80:FOR a=-53 TO 3
8 STEP 1:IF a<-38 THEN n=0 :GOTO 24
0:ELSE n=1:GOTO 240
240 PLOT 200*COS(a),20*SIN(a),n:NEX [3344]
T
250 FOR a=1 TO 360 STEP 10:ORIGIN 9 [7306]
2,86:DEG:DRAW 4*COS(a),4*SIN(a),1:N
EXT:LOCATE 14,20:PRINT CHR$(60);CHR
$(45);CHR$(45)
260 LOCATE 18,20 :PRINT" Une PLANET [18666]
E est un astre sans lumiere propre,
qui tourne":LOCATE 18,21:PRINT" aut
our du soleil.On connait neuf plane
tes principales;":LOCATE 18,22:PRIN
T" Mercure, Venus, Terre, Mars, Jup
iter, Saturne, Uranus,"
270 LOCATE 18,23:PRINT" Neptune et  [3000]
Pluton"
280 LOCATE 25,25:PRINT"--> APPUYER  [4381]
SUR UNE TOUCHE <--":CALL &BB06
290 REM tableau 2                   [1265]
300 GOSUB 120                       [941]
310 DEG:FOR a=1 TO 360 STEP 2:ORIGI [20802]
N 70,330:FOR l=10 TO 1 STEP-4:PLOT
45*COS(a),l*SIN(a),1:NEXT:NEXT:LOCA
TE 19,3:PRINT"Une GALAXIE est un en
semble d'etoiles,de poussieres et d
e":LOCATE 19,4:PRINT"gaz interstell
aires,affectant la forme d'un disqu
e avec "
320 LOCATE 19,5:PRINT"un noyau cent [7815]
ral,qui contient des milliards d'et
oiles."
330 LOCATE 19,6:PRINT"Notre Galaxie [13172]
 s'appelle  LA VOIE LACTEE  dont le
 soleil":LOCATE 19,7:PRINT"occupe a
 peu pres le centre.Toutes les etoi
les visibles a"
340 LOCATE 19,8:PRINT"l'oeil nu fon [6466]
t partie de notre galaxie."
350 :FOR a=1 TO 360 STEP 2:DEG:ORIG [6972]
IN 60,200:PLOT 20*COS(a),20*SIN(a),
1:ORIGIN 90,200:DRAW 25*COS(a),25*S
IN(a),1:NEXT
360 LOCATE 19,11:PRINT"Une ECLIPSE  [19378]
est la disparition d'un astre produ
ite par":LOCATE 19,12:PRINT"l'inter
position d'un corps entre cet astre
 et l'oeil de":LOCATE 19,13:PRINT"l
'observateur ou entre cet astre et
le soleil."
370 LOCATE 19,14:PRINT"Il y a des E [10034]
CLIPSES PARTIELLES ou TOTALES.":LOC
ATE 19,15:PRINT"         (Eclipse d
e LUNE,Eclipse de SOLEIL)"
380 FOR a=-90 TO 90 STEP 2:ORIGIN 2 [9332]
0,80:DEG:PLOT 80*COS(a),30*SIN(a),1
:NEXT:FOR a=1 TO 360 STEP 10:ORIGIN
 75,60:DRAW 4*COS(a),4*SIN(a),1:NEX
T
390 LOCATE 14,20:PRINT CHR$(60);CHR [3050]
$(45);CHR$(45)
400 LOCATE 19,18:PRINT"Une ORBITE e [17274]
st la courbe decrite par une planet
e autour":LOCATE 19,19:PRINT"du sol
eil,ou par un satellite autour de s
a planete.":LOCATE 19,21:PRINT"Le p
lan de l'orbite terrestre s'appelle
 ECLIPTIQUE."
410 LOCATE 19,22:PRINT"  Une ORBITE [4527]
 peut etre circulaire ou elliptique
."
420 LOCATE 25,25:PRINT"--> APPUYER  [4442]
SUR UNE TOUCHE <-- ":CALL &BB06
430 REM tableau n 3                 [1152]
440 GOSUB 120                       [941]
450 PLOT 20,60:DRAW 620,60:PLOT 20, [2585]
100:DRAW 620,100
460 FOR a=1 TO 360 STEP 10: ORIGIN  [11490]
38,320:DEG:DRAW 2*COS(a),2*SIN(a),1
:NEXT:ORIGIN 0,0:PLOT 38,320,1:DRAW
 50,324,1:FOR a=1 TO 360 STEP 10:OR
IGIN 50,324:DRAW 2*COS(a),2*SIN(a),
1:NEXT:ORIGIN 0,0:PLOT 50,324:DRAW
64,318:
470 FOR a=1 TO 360 STEP 10:ORIGIN 6 [12739]
4,318:DRAW 2*COS(a),2*SIN(a),1:NEXT
:ORIGIN 0,0:PLOT 64,318:DRAW 84,314
:FOR a=1 TO 360 STEP 10:ORIGIN 84,3
14:DRAW 2*COS(a),2*SIN(a),1:NEXT:OR
IGIN 0,0:PLOT 84,314:DRAW 108,317:F
OR a=1 TO 360 STEP 10:ORIGIN 108,31
7:
480 DRAW 2*COS(a),2*SIN(a),1:NEXT:O [12538]
RIGIN 0,0:PLOT 108,317:DRAW 100,300
:FOR a=1 TO 360 STEP 10:ORIGIN 100,
300:DRAW 2*COS(a),2*SIN(a),1:NEXT:O
RIGIN 0,0:PLOT 100,300:DRAW 88,300:
FOR a=1 TO 360 STEP 10:ORIGIN 88,30
0:DRAW 2*COS(a),2*SIN(a),1:NEXT:

490 ORIGIN 0,0:PLOT 88,300:DRAW 84, [1041]
314:
500 LOCATE 19,3:PRINT"Une CONSTELLA [17048]
TION est un groupe d'etoiles fixes
voisines,":LOCATE 19,4:PRINT"presen
tant une figure conventionnelle det
erminee a laquelle":LOCATE 19,5:PRI
NT"on a donne un nom particulier."
510 LOCATE 19,7:PRINT"Exemples:GRAN [5811]
DE OURSE, ANDROMEDE, OPHIUCHUS, CAS
SIOPEE..."
520 FOR a=1 TO 360 STEP 2:ORIGIN 45 [15729]
,200:DRAW 5*COS(a),5*SIN(a),1:NEXT:
```

•• Guide des Spécialistes AMSTRAD ••

33 — BORDEAUX



INFORMATIQUE

Cannes - Avignon - Bordeaux

FORMATION ET ASSISTANCE

Toutes les applications
de votre micro :

PROFESSIONNELS
HOBBISTES

257, rue Judaïque
33000 BORDEAUX
Tél : 56.24.05.34

CREDIT VENTE PAR CORRESPONDANCE

33 — BORDEAUX

SON VIDEO 2000

Centre agréé de formation AMSTRAD, spécialiste Compatible PC et applications professionnelles.

Distributeur agréé AMSTRAD
Olivetti, Atari, Commodore et Oric.

31, Cours de l'Yser
33800 - BORDEAUX
Tél : 56.92.91.78

37 — CHAMBRAY-LES-TOURS

L I M

ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES

Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD

Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS
Tél. : **47.27.29.00**

37 — TOURS

PERFORMANCES



AMSTRAD

47.64.19.02

LE SPECIALISTE
REGION CENTRE
du **PC 1512**

157, Av. de Grammont
(1er étage)

42 — SAINT-ETIENNE

JAGOT ET LEON

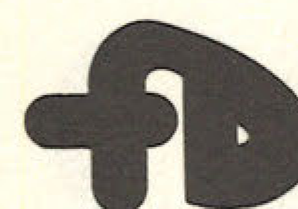
ELECTRONIQUE ET
MICRO-INFORMATIQUE

SPECIALISTE AMSTRAD
et Victor

DIGITALISEUR D'IMAGES
et SERVEUR MINITEL

17, Rue des Alliés
42100 - Saint-Etienne
TEL : 77.33.13.82

42 — SAINT-ETIENNE



FRANCE®
DISQUETTE

Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE

Grand choix de logiciels AMSTRAD
DISQUETTES tous formats
THOMSON matériels et logiciels
Produits Informatiques divers

34, rue de la République
42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28

42 — LE COTEAU

MICRO DIFFUSION
ROANNE

Distributeur agrée
AMSTRAD

Logiciels
Standards et spécifiques
Formation
Maintenance
Club utilisateurs
Fournitures

39, Bd Charles de Gaulle - ZI
42120 LE COTEAU - Tél. 77.70.56.67

45 — SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE

M.E.R.C.I.

Vingt ans d'expérience
en Informatique
Son assistance logiciels
Ses compétences techniques
S.A.V.

Ne soyez pas consommateurs
Devenez client M.E.R.C.I.

23 rue de la Mouchetière - Z.I. Ingré
45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle
Tél. : **38 43.11.83**

50 — CARENTAN

A B C

Distributeur
AMSTRAD
VICTOR
TANDON
EPSON

Logiciels PC/AT
Fournitures
Vente sur place ou
par correspondance

ASSISTANCE BUREAUTIQUE
CONSEIL

Méautis - 50500 CARENTAN
Tél. : 33.42.31.99

65 TARBES



ICRO PYRENEES

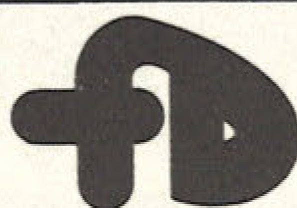
DISTRIBUTEUR ET CENTRE TECHNIQUE
AGRÉÉ AMSTRAD

apporte
une solution
à tous vos problèmes

DE L'ORDINATEUR INDIVIDUEL
AU COMPATIBLE IBM PC 1512

41, rue du IV septembre
TARBES Tél. 62.93.70.71

69 LYON



FRANCE® DISQUETTE
Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE

AMSTRAD
THOMSON matériels et logiciels
PRODUITS INFORMATIQUES divers
DISQUETTES tous formats

Magasin et vente par correspondance :
255, avenue Berthelot
69008 LYON - Tél. : 78.01.79.63

70 LUXEUIL-LES-BAINS

ELECTRONIQUE 70
REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ
AMSTRAD France

ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES
COURS INFORMATIQUE

40, rue E. Herriot
70300 LUXEUIL-LES-BAINS
Tél. : 84.40.20.04

72 CHATEAU-DU-LOIR

CASTEL HIFI
Joël HESLON
MERCURE D'OR 1983

DISTRIBUTEUR AGRÉÉ
AMSTRAD
PC 1512
FAMILIAL
ET HI-FI
Ordinateurs - Périphériques
Logiciels - Librairie

71-73 rue Aristide-Briand
72500 CHATEAU-DU-LOIR
Tél. : 43.44.04.64

74 ANNEMASSE

S.I.S
SAGEST • INFORMATIQUE • SOFTWARE

18, rue Léandre-Vaillat
74100 ANNEMASSE

RECHERCHONS
DETAILLANTS

Tél. 50 92 85 80+

75 PARIS

MIDNIGHT VIDEO
AMSTRAD SHOP
INFORMATIQUE
TOUTES CONFIGURATIONS
464-6128-8256-8512
PC 1512
HI - FI
MS45-TS46-CD1000-CD2000
CREDIT, LEASING, CARTE BLEUE

78, RUE MICHEL-ANGE
75116 - PARIS
47.43.10.86

75 PARIS



ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
LOGICIELS
ACCESSOIRES
ET NOS PLUS :
• LE SERVICE
• LES PROMOTIONS SPECIALES

Ouvert du mardi au samedi inclus
de 10h à 13h30 et de 14h30 à 19h

MICRO PROGRAMME 5
82/84, bd des Batignolles
75017 PARIS - M° VILLIERS
Tél. : 42.93.24.58

76 ROUEN

Loisir
INFORMATIQUE
CITIZEN BAND
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

31, Bld. de la Marne
76000 ROUEN
Tél.: 35.07.60.60

76 LE HAVRE

Loisir
INFORMATIQUE 76

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

22 place du Général-de-Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : 35 43.51.54

77 ROISSY-EN-BRIE

ITM.77
LE SERVICE EN PLUS
Ordinateurs
Périphériques
Logiciels
Librairie
CENTRE CIAL DE LA FERME D'AYAU
77680 ROISSY EN BRIE
TEL : 60.28.61.60

78 VERSAILLES

Microfolie's
les spécialistes AMSTRAD
464-6128-8256-8512
PC 1512
78000 Versailles - 4, rue André Chénier
(1) 30 21 75 01
78100 St Germain-en-Laye -
34, rue des Louviers
(1) 34 51 71 11

87 LIMOGES

SOMIF INFORMATIQUE
Revendeur Agréé
AMSTRAD
NOUVEAU PC 1512
compatible IBM
3, rue Jules Guesde
87000 LIMOGES - Tél. 55.34.64.19

91 ORSAY-COURTABOEUF

Vente à COURTABOEUF et par correspondance
Crédit - Documentation - Tarif sur demande
OLIVETTI AMSTRAD
COMPATIBLES PC
FORMATION A LA CARTE
-TRAITEMENT DE TEXTE
-COMPTABILITE INFORMATIQUE
-MS-DOS, GEM-BASIC 2
-GESTION DE FICHIER
DISTRIBUTION et SERVICES
Z.A. ORSAY-COURTABOEUF. B.P. 209
Avenue du Québec - D10
91944 LES ULIS CEDEX
Tél. : 16 (1) 64.46.27.80

91 PALAISEAU

Arts et Bureautique Services
Distributeur agréé
AMSTRAD
Professionnel et familial
Papeterie
Bureautique
Micro-informatique
Point d'enseignement SHARP
22, rue de Paris
91120 Palaiseau
(1) 60.14.09.54

93 VILLEMOMBLE

M. F. I.
MICROS FOURNITURES INFORMATIQUES
SPECIALISTE AMSTRAD
MICRO-ORDINATEURS
LOGICIELS
PERIPHERIQUES
88, avenue Galliéni
93250 VILLEMONBLE
Tél. : 48.55.32.87

94 VINCENNES

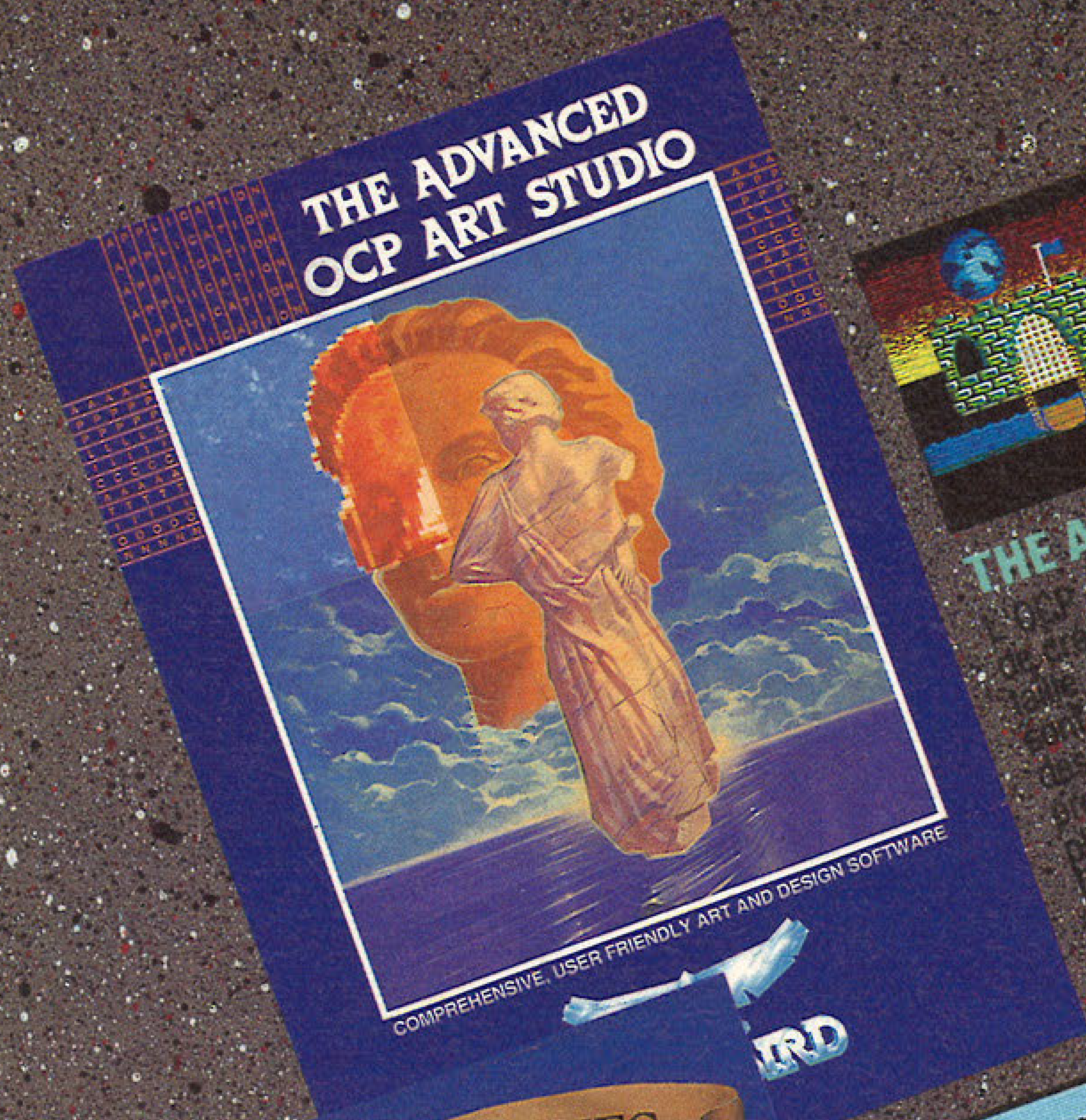
ORDIVIDUEL
REVENDEUR OFFICIEL
AMSTRAD
Ouvert du mardi au vendredi
de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h,
le samedi de 10 h 30 à 19 h
22, rue de Montreuil
94300 VINCENNES.
Tél. : (1) 43.28.22.06
à 50 m du R.E.R.
Station VINCENNES

97-1 GUADELOUPE

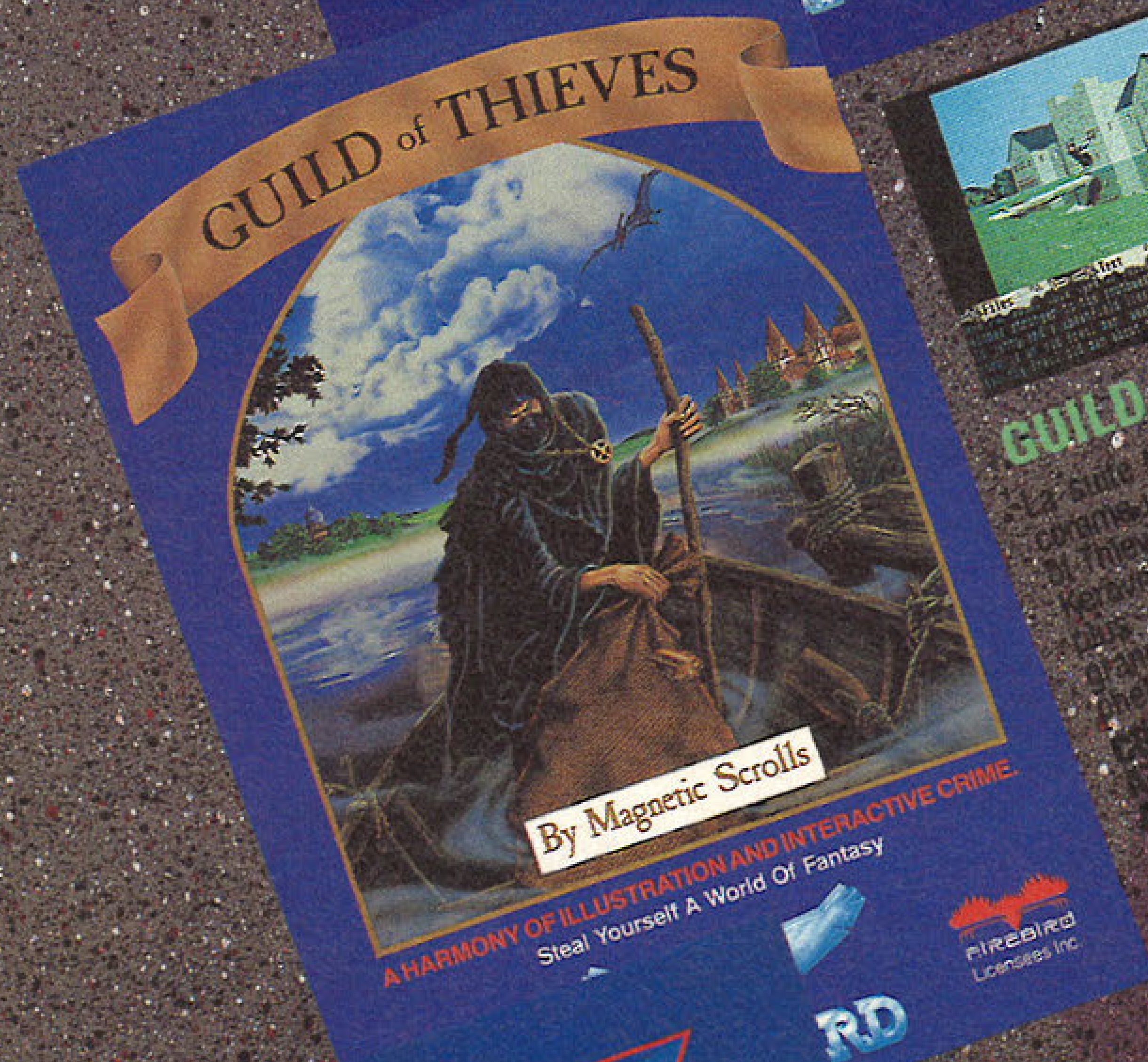
DIMECO
REVENDEUR EXCLUSIF
AGRÉÉ AMSTRAD
Conseil, Vente, Formation,
Réalisation de logiciels,
Accessoires...
31, Rue A.R Boisneuf
97110 - POINT A PITRE
TEL : 83.23.94

97-2 MARTINIQUE

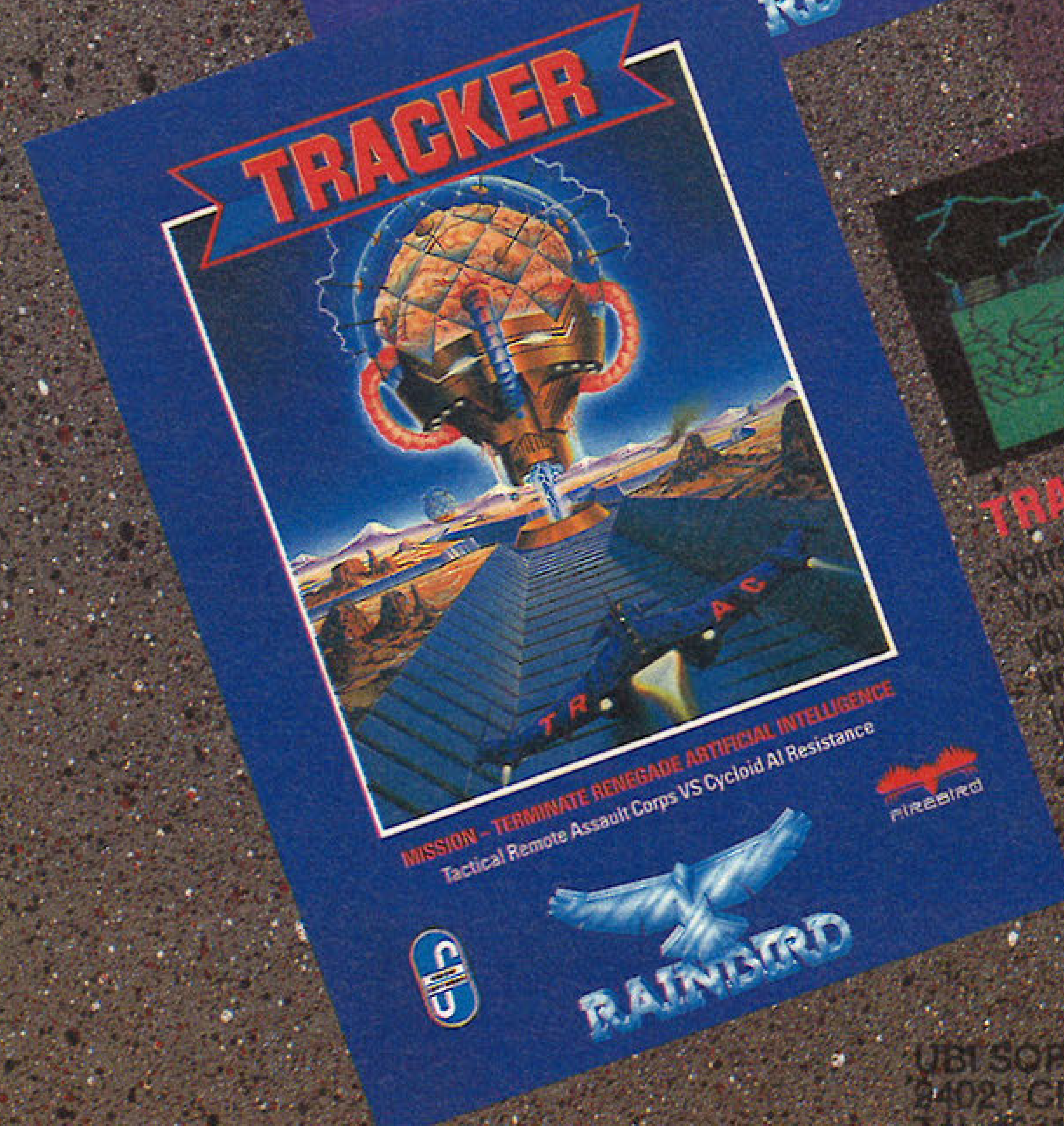
MUSIC - HALL
REVENDEUR EXCLUSIF
AGRÉÉ AMSTRAD
Conseil, Vente, Formation,
Réalisation de logiciels,
Accessoires...
85, Rue Elénac
97200 - FORT DE FRANCE
TEL : 70.64.45


THE ADVANCED
OCP ART STUDIO
COMPREHENSIVE, USER FRIENDLY ART AND DESIGN SOFTWARE



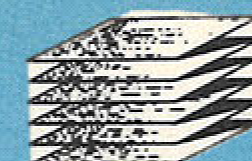

GUILD of THIEVES
By Magnetic Scrolls
A HARMONY OF ILLUSTRATION AND INTERACTIVE CRIME.
Steal Yourself A World Of Fantasy
FIREBIRD
Licensees Inc.




TRACKER
MISSION – TERMINATE RENEGADE ARTIFICIAL INTELLIGENCE
Tactical Remote Assault Corps VS Cycloid AI Resistance
FIREBIRD
RAINBIRD

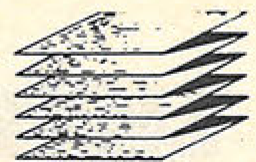



RAINBIRD



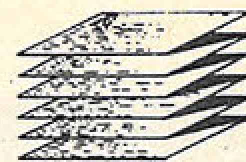
```
FOR a=90 TO 270 STEP 2:ORIGIN 45,20
0:PLOT 8*COS(a),8*SIN(a),1:PLOT 14*
COS(a),10*SIN(a),1:NEXT:ORIGIN 0,0:
PLOT 45,210:DRAW 100,230:PLOT 45,20
8:DRAW 110,220:PLOT 45,205:DRAW 100
,210:
530 PLOT 50,200:DRAW 110,190:PLOT 4 [4849]
5,195:DRAW 100,180:PLOT 45,192:DRAW
 110,170:PLOT 45,190:DRAW 100,160
540 LOCATE 19,11:PRINT"Une COMETE e [13992]
st un petit corps solide qui decrit
 une orbite":LOCATE 19,12:PRINT"tre
s allongee autour du soleil.Elle es
t constituee d'un":LOCATE 19,13:PRI
NT"noyau fait d'un melange de glace
,de poussieres et de gaz."
550 LOCATE 19,16:PRINT"Certaines po [10935]
rtent des noms celebres:HALLEY, BEN
NETT, WEST..":LOCATE 19,14:PRINT"Un
e queue se forme a l'approche du so
leil."
560 LOCATE 4,18:PRINT"ANNEE LUMIERE [7082]
":LOCATE 19,18:PRINT"Distance parco
urue en 1 an par la lumiere:9461 mi
lliards Km"
570 LOCATE 4,20:PRINT"SYSTEME":LOCA [11758]
TE 10,21:PRINT"SOLAIRE":LOCATE 19,2
0:PRINT"Le soleil et l'ensemble des
 planetes avec leurs satellites."
580 LOCATE 6,23:PRINT"UNIVERS":LOCA [3860]
TE 19,23:PRINT"L'ensemble de ce qui
 existe."
590 LOCATE 25,25:PRINT"--> APPUYER  [4825]
SUR UNE TOUCHE <--":CALL &BB06:GOTO
 20
600 MODE 2:REM ********* ASTRONOMES [4158]
 CELEBRES ************************
**
610 a$="LES ASTRONOMES CELEBRES"    [1009]
620 a=180:d=1:                      [1032]
630 b$=MID$(a$,d,1)                 [1062]
640 TAG:                            [322]
650 DEG:ORIGIN 290,295              [1354]
660 MOVE 210*COS(a),100*SIN(a):PRIN [1486]
T b$;:
670 IF D>29 THEN 680 ELSE a=a-8:d=d [3315]
+1:GOTO 630
680 F=190:J=80                      [631]
690 REM **** gosub ****             [948]
700 FOR A=1 TO 360 STEP 3           [1547]
710 ORIGIN 290,295:DEG              [834]
720 DRAW F*COS(A),J*SIN(A),1:NEXT   [2027]
730 IF F<190 THEN 740 ELSE F=F-20:J [2263]
=J-20:GOTO 700
740 ORIGIN 0,0:FOR a=1 TO 650 STEP  [5163]
2:PLOT a,200:PLOT a,1:PLOT a,399:PL
OT 1,a:PLOT 639,a:NEXT
750 WINDOW #1,4,76,14,16:PAPER #1,1 [2936]
:CLS #1:PEN #1,2
760 WINDOW #2,4,76,19,23:PAPER #2,1 [4131]
:CLS #2:PEN #2,2:
770 GOTO 810                        [306]
780 TAG:MOVE 200,20:PRINT"-> APPUYE [4301]
R SUR UNE TOUCHE <-";:CALL &BB06:TA
GOFF
790 CLS #1:PEN #1,2                 [739]
800 CLS #2:PEN #2,2:RETURN          [345]
810 LOCATE #1,18,2:PRINT #1,"EINSTE [3835]
IN   Albert  (1879-1955) allemand"
820 LOCATE #2,2,2:PRINT #2,"Il est  [7206]
surtout l'auteur de la theorie de l
a relativite"
830 GOSUB 780                       [921]
840 LOCATE #1,18,2:PRINT#1,"KEPLER  [4544]
johannes  (1571-1630)  allemand"
850 LOCATE #2,2,2:PRINT#2,"Il decou [15534]
vrit que les orbites des planetes s
ont elliptiques":LOCATE #2,2,3:PRIN
T#2,"et que les planetes tournent a
utour du soleil.":GOSUB 780
860 LOCATE #1,18,2:PRINT#1,"GALILEE [3668]
 galileo  (1564-1642) italien"
870 LOCATE #2,2,2:PRINT#2,"Il decou [11160]
vrit les taches du soleil,le relief
 de la Lune,les satellites":LOCATE
#2,2,3:PRINT#2,"de Jupiter et les p
hases de Venus.":GOSUB 780
880 LOCATE #1,18,2:PRINT#1,"NEWTON  [3013]
isaac  (1642-1727)  anglais"
890 LOCATE #2,2,2:PRINT#2,"Il decou [10823]
vrit les lois de l'attraction unive
rselle.":LOCATE #2,2,3:PRINT#2,"Il
inventa le telescope.":GOSUB 780
900 LOCATE #1,18,2:PRINT#1,"COPERNI [3751]
C nicolas  (1473-1543)  polonais"
910 LOCATE #2,2,2:PRINT#2,"Il emit  [11668]
l'hypothese du double mouvement des
 planetes,sur elles-memes":LOCATE #
2,2,3:PRINT#2,"et autour du soleil.
":GOSUB 780
920 LOCATE #1,18,2:PRINT#1,"PTOLEME [4143]
E  claude  (90-168 ap.J.C.)  grec"
930 LOCATE #2,2,2:PRINT#2,"Il imagi [14569]
nait la Terre fixe au centre du mon
de.Cela fit autorite ":LOCATE #2,2,
3:PRINT#2,"jusqu'a la fin du moyen
age et de la renaissance.":GOSUB 78
0
940 LOCATE #1,18,2:PRINT#1,"QUELQUE [3632]
S AUTRES ASTRONOMES"
950 LOCATE #2,2,2:PRINT#2,"HALLEY,  [7733]
ARISTARQUE, OLBERG, TEMPEL, HUBBLE,
 GAMOW, ROMER, ect...":GOSUB 780:GO
TO 10
```

```
960 MODE 2:REM ******* systeme sola [3584]
ire *********
970 CLS:INK 1,24:CLEAR:' dessin      [1297]
980 GOSUB 990:GOTO 1020              [1059]
990 ENV 1,1,15,1,1,0,1,1,0,1,12,-1, [4455]
2:REM sous programme bruit
1000 FOR i=7 TO 1 STEP-1:SOUND 1,22 [2781]
9,15,i,,,1:NEXT i
1010 RETURN                          [555]
1020 FOR a=1 TO 640 STEP 2:          [1357]
1030 PLOT a,1,1:PLOT a,399:PLOT 1,a [3533]
:PLOT 639,a:PLOT a,170:PLOT a,200:
1040 NEXT                            [350]
1050 GOSUB 990                       [1014]
1060 FOR a=20 TO 620 STEP 2:         [1699]
1070 PLOT a,380                      [549]
1080 NEXT                            [350]
1090 GOSUB 990                       [1014]
1100 FOR a=200 TO 380 STEP 2:        [732]
1110 PLOT 20,a:PLOT 620,a            [152]
1120 NEXT                            [350]
1130 GOSUB 990                       [1014]
1140 FOR o=1 TO 700:PLOT RND(o)*100 [2884]
0,RND(o)*1000:NEXT o
1150 LOCATE 18,20:PRINT"ADMIREZ LA  [12658]
NAISSANCE DU SYSTEME SOLAIRE":GOSUB
 1760:LOCATE 12,20:PRINT ET1$:LOCAT
E 12,21:PRINT ET2$:LOCATE 28,16:PRI
NT ET1$:LOCATE 28,17:PRINT ET2$:LOC
ATE 40,16:PRINT ET1$:LOCATE 40,17:P
RINT ET2$:LOCATE 34,23:PRINT ET1$:
1160 LOCATE 34,24:PRINT ET2$:LOCATE [7634]
 46,23:PRINT ET1$:LOCATE 46,24:PRIN
T ET2$:LOCATE 60,19:PRINT ET1$:LOCA
TE 60,20:PRINT ET2$
1170 GOSUB 990                       [1014]
1180 INK 1,24                        [58]
1190 FOR a=-90 TO 90 STEP 2:         [1350]
1200 ORIGIN 20,290:DEG               [660]
1210 DRAW 90*COS(a),90*SIN(a),1      [1419]
1220 NEXT                            [350]
1230 GOSUB 990                       [1014]
1240 FOR a=-50 TO 50 STEP 2:         [1104]
1250 PLOT 110*COS(a),110*SIN(a),1    [1434]
1260 NEXT                            [350]
1270 GOSUB 990                       [1014]
1280 FOR a=-40 TO 42 STEP 2:         [1702]
1290 PLOT 135*COS(a),135*SIN(a),1    [1026]
1300 NEXT                            [350]
1310 GOSUB 990                       [1014]
1320 FOR a=-30 TO 32 STEP 2:         [1041]
1330 PLOT 170*COS(a),170*SIN(a),1    [1805]
1340 NEXT                            [350]
1350 GOSUB 990                       [1014]
1360 FOR a=-25 TO 25 STEP 1:         [1387]
1370 ORIGIN 20,290                   [396]
1380 PLOT 200*COS(a),200*SIN(a),1    [2472]
1390 ORIGIN 100,290                  [510]
1400 PLOT 200*COS(a),200*SIN(a),1    [2472]
1410 ORIGIN 200,290                  [317]
1420 PLOT 200*COS(a),200*SIN(a),1    [2472]
1430 ORIGIN 280,290                  [316]
1440 PLOT 200*COS(a),200*SIN(a),1    [2472]
1450 ORIGIN 350,290                  [476]
1460 PLOT 200*COS(a),200*SIN(a),1    [2472]
1470 ORIGIN 400,290                  [443]
1480 PLOT 200*COS(a),200*SIN(a),1    [2472]
1490 NEXT                            [350]
1500 GOSUB 990                       [1014]
1510 FOR a=1 TO 360 STEP 7:          [1716]
1520 ORIGIN 130,290:DRAW 2*COS(a),2 [1827]
*SIN(a),1
1530 ORIGIN 155,290:DRAW 4*COS(a),4 [1189]
*SIN(a),1
1540 ORIGIN 190,290:DRAW 5*COS(a),5 [1547]
*SIN(a),1
1550 ORIGIN 220,290:DRAW 4*COS(a),4 [2257]
*SIN(a),1
1560 ORIGIN 300,290:DRAW 27*COS(a), [1620]
27*SIN(a),1
1570 ORIGIN 400,290:DRAW 24*COS(a), [2352]
24*SIN(a),1
1580 ORIGIN 480,290:DRAW 20*COS(a), [1882]
20*SIN(a),1
1590 ORIGIN 550,290:DRAW 20*COS(a), [1596]
20*SIN(a),1
1600 ORIGIN 600,290:DRAW 2*COS(a),2 [1195]
*SIN(a),1
1610 NEXT                            [350]
1620 GOSUB 990                       [1014]
1630 FOR a=1 TO 360 STEP 4 :         [1690]
1640 ORIGIN 405,290:DEG              [892]
1650 PLOT 40*COS(a),14*SIN(a),1      [1099]
1660 ORIGIN 395,290                  [750]
1670 PLOT 40*COS(a),14*SIN(a),1      [1099]
1680 NEXT                            [350]
1690 GOSUB 990                       [1014]
1700 ORIGIN 0,0:PLOT 460,260,1:DRAW [1502]
 500,320,1:
1710 FOR l=1 TO 1000:NEXT:INK 1,24: [3018]
GOSUB 990
1720 LOCATE 6,7:PRINT"SOLEIL"        [1733]
1730 LOCATE 4,14:PRINT"MERCURE VENU [5631]
S TERRE MARS   JUPITER    SATURNE
 URANUS   NEPTUNE PLUTON"
1740 LOCATE 33,1:PRINT"* SYSTEME SO [4159]
LAIRE *":GOSUB 1760:GOTO 1980
1750 REM ************************** [2585]
**** SYMBOL **********************
**:
1760 SYMBOL AFTER 235                [1429]
1770 SYMBOL 236,0,0,0,6,31,63,127,2 [3489]
55:' gauche haut soucoupe
1780 SYMBOL 237,0,0,0,96,248,252,25 [3329]
```



```
4,255:' droite haut "
1790 SYMBOL 238,25,49,97,195,0,0,0, [2878]
0:' gauche bas        "
1800 SYMBOL 239,152,140,134,195,0,0 [4436]
,0,0:' droite bas     "
1810 sou1$=CHR$(236)+CHR$(237):sou2 [2305]
$=CHR$(238)+CHR$(239)
1820 SYMBOL 240,4,6,7,7,7,3,1,1:' r [2099]
adar gauche haut
1830 SYMBOL 241,0,0,0,128,192,224,2 [3297]
40,248:' radar droite haut
1840 SYMBOL 242,3,7,14,28,28,28,28, [2542]
127:' radar bas gauche
1850 SYMBOL 243,252,62,31,0,0,0,0,0 [3433]
:' radar bas droite
1860 ra1$=CHR$(240)+CHR$(241):ra2$= [2590]
CHR$(242)+CHR$(243)
1870 SYMBOL 244,1,1,3,3,7,15,63,255 [2401]
:' etoile haut gauche
1880 SYMBOL 245,128,128,192,192,224 [2471]
,240,252,255:' etoile haut droite
1890 SYMBOL 246,255,63,15,7,3,3,1,1 [3198]
:' etoile bas gauche
1900 SYMBOL 247,255,252,240,224,192 [3905]
,192,128,128:' bas droite etoile
1910 et1$=CHR$(244)+CHR$(245):et2$= [2588]
CHR$(246)+CHR$(247)
1920 SYMBOL 248,255,0,255,0,255,0,2 [4095]
55,0:'drap haut droite
1930 SYMBOL 249,255,0,255,0,255,0,2 [2153]
55,0:'drap haut mid
1940 SYMBOL 250,204,51,204,51,255,0 [2666]
,255,192:'drap haut gauche
1950 SYMBOL 251,192,192,192,192,192 [2304]
,192,192,192:'bas
1960 drap1$=CHR$(250)+CHR$(249)+CHR [2234]
$(248):drap2$=CHR$(251)
1970 RETURN                          [555]
1980 WINDOW #1,2,79,16,24           [1341]
1990 GOSUB 990                      [1014]
2000 PAPER #1,1:CLS #1:PEN #1,2:LOC [11518]
ATE #1,2,2:PRINT #1,ra1$:LOCATE #1,
2,3:PRINT #1,ra2$:LOCATE #1,4,2:INP
UT#1,"Le soleil ou une planete vous
 interessent-il (O/N)";f$
2010 IF f$="o" OR f$="O" THEN CLS # [10374]
1:LOCATE #1,2,2:PRINT #1,ra1$:LOCAT
E #1,2,3:PRINT #1,ra2$:LOCATE #1,4,
2:INPUT #1,"Inscrivez votre choix:"
;re$:ELSE IF f$="n" OR f$="N" THEN
 GOTO 20 ELSE GOTO 2000
2020 IF re$="saturne" THEN dia=1206 [8469]
60:dist=1.427:pero$="29.5 ans":perr
$="10 h 14 Mn":vol=766:mas=95.18:de
ns=0.69:pes=1.06:tex=1:GOSUB 2140
2030 IF re$="terre" THEN dia=12756: [7939]
```

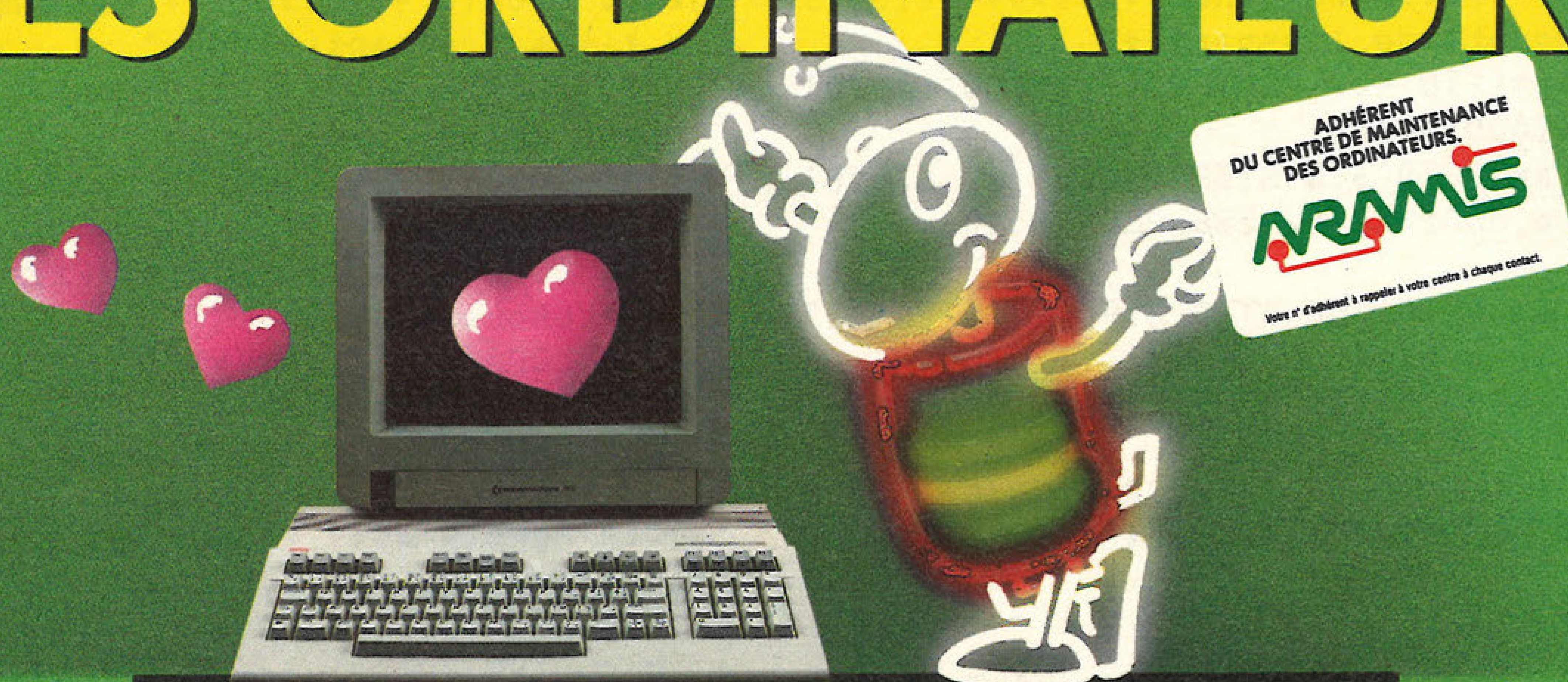
```
dist=150:pero$="1 an":perr$="1 jour
":vol=1:mas=1:dens=5.52:pes=0.998:t
ex=2:GOSUB 2140
2040 IF re$="mercure" THEN dia=4878 [8886]
:dist=58:pero$="88 jours":perr$="58
 j 15 h 2 Mn":vol=0.0561:mas=0.0552
83:dens=5.44:pes=0.378:tex=3:GOSUB
2140
2050 IF re$="soleil" THEN dia=13925 [8079]
30:dist=0:pero$="0":perr$="25 j 1 h
 12 Mn":vol=1303700:mas=333003:dens
=1.41:pes=27.92:tex=4:GOSUB 2140
2060 IF re$="mars" THEN dia=6796:di [6721]
st=228:pero$="1.9 an":perr$="24 h 3
7 Mn 23 s":vol=0.1518:mas=0.107446:
dens=3.91:pes=0.378:tex=5:GOSUB 214
0
2070 IF re$="jupiter" THEN dia=1427 [7911]
96:dist=778:pero$="11.9 ans":perr$=
"9 h 50 Mn":vol=1338:mas=317.95:den
s=1.31:pes=2.54:tex=6:GOSUB 2140
2080 IF re$="uranus" THEN dia=50800 [7258]
:dist=2.87:pero$="84 ans":perr$="10
 h 42 Mn":vol=60.4:mas=14.6:dens=1.
33:pes=0.92:tex=7:GOSUB 2140
2090 IF re$="neptune" THEN dia=5003 [8397]
0:dist=4.497:pero$="164.8 ans":perr
$="15 h 48 Mn":vol=60.3:mas=17.23:d
ens=1.6:pes=1.14:tex=8:GOSUB 2140
2100 IF re$="pluton" THEN dia=2600: [8557]
dist=5.899:pero$="247.7 ans":perr$=
"6 j 9 h 18 Mn":vol=0.008:mas=0.005
:dens=3:pes=0.1:tex=9:GOSUB 2140
2110 IF re$="venus" THEN dia=12102: [10485]
dist=108:pero$="224.7 jours":perr$=
"242 j 23 h 31 Mn":vol=0.8539:mas=0
.815137:dens=5.25:pes=0.905:tex=10:
GOSUB 2140
2120 GOTO 1980                      [367]
2130 PEN 1                          [549]
2140 REM SOUS-PROGRAMME:CADRE       [1038]
2150 CLS #1:PLOT 20,40,2:DRAW 620,4 [14969]
0:PLOT 20,140:DRAW 620,140:PLOT 20,
70:DRAW 620,70:PLOT 120,40:DRAW 120
,140:PLOT 200,40:DRAW 200,140:PLOT
320,40:DRAW 320,140:PLOT 460,40:DRA
W 460,140:PLOT 20,40:DRAW 20,140:PL
OT 620,40:DRAW 620,140
2160 LOCATE #1,4,3:PRINT #1,"PLANET [17704]
E":LOCATE #1,16,3:PRINT#1,"DIAMETRE
":LOCATE #1,27,3:PRINT#1,"DIST/SOLE
IL":LOCATE #1,41,3:PRINT #1,"PERIOD
E ORBITALE":LOCATE #1,58,3:PRINT#1,
"PERIODE DE ROTATION":LOCATE #1,16,
5:PRINT #1,"(km)"
2170 LOCATE #1,26,5:PRINT #1,"milli [9511]
ons de km":LOCATE #1,41,5:PRINT #1,
"annee planetaire":LOCATE #1,60,5:P
RINT #1,"jour planetaire"
2180 LOCATE #1,4,7:PRINT #1,UPPER$( [9230]
re$):LOCATE #1,16,7:PRINT#1,dia:LOC
ATE #1,27,7:PRINT #1,dist:LOCATE #1
,41,7:PRINT #1,pero$:LOCATE #1,58,7
:PRINT #1,perr$
2190 LOCATE #1,27,9:PRINT #1,"APPUY [4532]
ER SUR UNE TOUCHE":
2200 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 2200   [1544]
2210 CLS #1:PLOT 20,40,2:DRAW 620,4 [15040]
0:PLOT 20,140:DRAW 620,140:PLOT 20,
70:DRAW 620,70:PLOT 120,40:DRAW 120
,140:PLOT 200,40:DRAW 200,140:PLOT
320,40:DRAW 320,140:PLOT 460,40:DRA
W 460,140:PLOT 20,40:DRAW 20,140:PL
OT 620,40:DRAW 620,140:
2220 LOCATE #1,4,3:PRINT#1,"PLANETE [16114]
":LOCATE #1,16,3:PRINT #1,"VOLUME":
LOCATE #1,27,3:PRINT #1,"MASSE":LOC
ATE #1,41,3:PRINT#1,"DENSITE":LOCAT
E #1,58,3:PRINT #1,"PESANTEUR":LOCA
TE #1,16,5:PRINT#1,"terre=1":LOCATE
 #1,27,5:PRINT#1,"terre=1":
2230 LOCATE #1,41,5:PRINT #1,"eau=1 [11132]
":LOCATE #1,58,5:PRINT#1,"g=1":LOCA
TE #1,4,7:PRINT #1,UPPER$(re$):LOCA
TE #1,16,7:PRINT #1,vol:LOCATE #1,2
7,7:PRINT #1,mas:LOCATE #1,41,7:PRI
NT #1,dens:LOCATE #1,58,7:PRINT #1,
pes:
2240 LOCATE #1,27,9:PRINT#1,"APPUYE [5754]
R SUR UNE TOUCHE":CALL &BB06
2250 CLS #1:PLOT 20,140:DRAW 620,14 [13011]
0:PLOT 20,40:DRAW 620,40:PLOT 20,40
:DRAW 20,140:PLOT 620,40:DRAW 620,1
40:PLOT 20,100:DRAW 620,100:PLOT 12
0,140:DRAW 120,40:ON tex GOSUB 2260
,2290,2320,2350,2380,2430,2460,2490
,2510,2530
2260 LOCATE #1,3,3:PRINT #1,"SATELL [8912]
ITES":LOCATE #1,16,3:PRINT #1, "23
satellites connus dont TITAN,RHEA,D
IONE,TETHYS ect..   "
2270 LOCATE #1,3,6:PRINT #1,UPPER$( [17244]
re$):LOCATE #1,16,5:PRINT #1,"C'est
 une planete d'hydrogene avec un no
yau metallique.":LOCATE #1,16,6:PRI
NT #1,"Elle possede des milliers d'
anneaux composes de glace.":LOCATE
#1,16,7:PRINT #1,"Decouverte en 440
 av.J.C."
2280 LOCATE #1,27,9:PRINT#1,"APPUYE [6266]
R SUR UNE TOUCHE":CALL &BB06:GOTO 1
980
2290 LOCATE #1,3,3:PRINT #1,"SATELL [2965]
ITES":LOCATE #1,16,3:PRINT #1," la
```



```
LUNE "
2300 LOCATE #1,3,6:PRINT#1,UPPER$(r [13961]
e$):LOCATE #1,16,5:PRINT#1,"QUELLE
MERVEILLEUSE PLANETE.C'est une plan
ete tellurique.":LOCATE #1,16,6:PRI
NT#1,"Reportez vous a votre livre d
e geographie."
2310 LOCATE #1,16,7:PRINT#1,"Decouv [3694]
erte par ADAM et EVE.":GOTO 2280
2320 LOCATE #1,3,3:PRINT#1,"SATELLI [2948]
TES":LOCATE #1,16,3:PRINT#1," Aucun
"
2330 LOCATE #1,3,6:PRINT#1,UPPER$(r [12967]
e$):LOCATE #1,16,5:PRINT#1,"C'est u
ne planete tellurique,sans atmosphe
re.":LOCATE #1,16,6:PRINT#1,"Elle r
essemble a la Lune (existence de cr
ateres)."
2340 LOCATE #1,16,7:PRINT#1,"Decouv [3603]
erte au 7 eme siecle av.J.C.":GOTO
2280
2350 LOCATE #1,3,3:PRINT#1,"SATELLI [5059]
TES":LOCATE #1,16,3:PRINT#1,"Aucun
mais possede 9 planetes."
2360 LOCATE #1,3,6:PRINT#1,UPPER$(r [14143]
e$):LOCATE #1,16,5:PRINT#1,"C'est l
'etoile la plus proche,elle est com
posee d'hydrogene":LOCATE #1,16,6:P
RINT#1,"qui se transforme en helium
 par reaction nucleaire."
2370 LOCATE #1,16,7:PRINT#1,"Elle p [7523]
roduit notre lumiere,notre chaleur,
notre energie.":GOTO 2280
2380 LOCATE #1,3,3:PRINT#1,"SATELLI [5907]
TES":LOCATE #1,16,3:PRINT#1,"2 sate
llites: PHOBOS, DEIMOS
2390 LOCATE #1,3,6:PRINT#1,UPPER$(r [15718]
e$):LOCATE #1,16,5:PRINT#1,"C'est u
ne planete tellurique de couleur ro
uille avec une":LOCATE #1,16,6:PRIN
T#1,"atmosphere composee de gaz car
bonique.Pas de vie (helas!).
2400 LOCATE #1,16,7:PRINT#1,"Decouv [13938]
erte au 7 eme siecle av.J.C.":LOCAT
E #1,27,9:PRINT #1,"APPUYER SUR UNE
 TOUCHE":CALL &BB06:CLS #1:PLOT 20,
140:DRAW 620,140:PLOT 20,40:DRAW 62
0,40:PLOT 20,40:DRAW 20,140:PLOT 62
0,40:DRAW 620,140:PLOT 20,100:
2410 DRAW 620,100:PLOT 120,140:DRAW [15900]
 120,40:LOCATE #1,16,3:PRINT #1,"LE
S ASTEROIDES":LOCATE #1,16,5:PRINT
#1,"Ce sont des petites planetes (e
nv 4500) qui circulent":LOCATE #1,1
6,6:PRINT#1,"autour du soleil entre
 Mars et Jupiter."
2420 LOCATE #1,16,7:PRINT#1,"CERES  [3034]
en est la plus grande.":GOTO 2280
2430 LOCATE #1,3,3:PRINT #1,"SATELL [4979]
ITES":LOCATE #1,16,3:PRINT#1,"16 sa
tellites dont IO, EUROPE, CALLISTO,
 GANIMEDE, ect...
2440 LOCATE #1,3,6:PRINT#1,UPPER$(r [13352]
e$):LOCATE #1,16,5:PRINT#1,"C'est u
ne planete d'hydrogene avec un noya
u metallique.":LOCATE #1,16,6:PRINT
#1,"Elle possede une tache rouge du
 a un cyclone permanent."
2450 LOCATE #1,16,7:PRINT#1,"Decouv [4861]
erte au 7eme siecle av.J.C.":GOTO 2
280
2460 LOCATE #1,3,3:PRINT#1,"SATELLI [6320]
TES":LOCATE #1,16,3:PRINT #1,"5 sat
ellites :MIRANDA, ARIEL, UMBRIEL, T
ITANA, OBERON "
2470 LOCATE #1,3,6:PRINT#1,UPPER$(r [11395]
e$):LOCATE #1,16,5:PRINT#1,"C'est u
ne planete composee d'hydrogene,de
methane,d'eau.":LOCATE #1,16,6:PRIN
T#1,"Elle possede quelques anneaux.
"
2480 LOCATE #1,16,7:PRINT#1,"Decouv [4823]
erte en 1781 par Herschel.":GOTO 22
80
2490 LOCATE #1,3,3:PRINT#1,"SATELLI [5309]
TES":LOCATE #1,16,3:PRINT#1,"2 sate
llites : TRITON, NEREIDE"
2500 LOCATE #1,3,6:PRINT#1,UPPER$(r [11179]
e$):LOCATE #1,16,5:PRINT#1,"C'est u
ne planete d'hydrogene mais tres ma
l connue.":LOCATE #1,16,6:PRINT #1,
"Decouverte en 1846 par Le Verrier
et Galle.":GOTO 2280
2510 LOCATE #1,3,3:PRINT#1,"SATELLI [3468]
TES":LOCATE #1,16,3:PRINT#1,"1 sate
llite :CHARON"
2520 LOCATE #1,3,6:PRINT#1,UPPER$(r [13657]
e$):LOCATE #1,16,5:PRINT#1,"Tres tr
es mal connue.C'est la plus eloigne
e des planetes.":LOCATE #1,16,6:PRI
NT#1,"Decouverte en 1930 par Tombau
gh.":GOTO 2280
2530 LOCATE #1,3,3:PRINT#1,"SATELLI [3080]
TES":LOCATE #1,16,3:PRINT#1,"Aucun"
2540 LOCATE #1,3,6:PRINT#1,UPPER$(r [12348]
e$):LOCATE #1,16,5:PRINT#1,"C'est u
ne planete tellurique,elle a une ro
tation retrograde.":LOCATE #1,16,6:
PRINT#1,"Son atmosphere est compose
e surtout de gaz carbonique."
2550 LOCATE #1,16,7:PRINT#1,"Decouv [3603]
erte au 7 eme siecle av.J.C.":GOTO
2280
2560 REM ******* musique *********  [1263]
```

SOYEZ BON AVEC VOTRE ORDINATEUR,

INSCRIVEZ-LE AU CENTRE DE MAINTENANCE DES ORDINATEURS



POUR RECEVOIR IMMÉDIATEMENT VOTRE CARTE D'ADHÉRENT, les privilèges auxquels vous avez droit, une documentation complète et les coordonnées du centre de maintenance le plus proche de vous. Cette inscription est gratuite. Votre centre de maintenance vous adresse régulièrement : une information sur votre ordinateur, logiciels et conseils d'entretien destinés à prolonger et à embellir la vie de votre ordinateur. Lorsque votre ordinateur est souffrant, VOUS L'APPORTEZ AU CENTRE DE MAINTENANCE ARAMIS. IL EST CONFIÉ 10 JOURS AU LABORATOIRE CENTRAL ARAMIS ET VOUS EST RENDU EN BONNE SANTÉ. EN TANT QU'ADHÉRENT, VOUS BÉNÉFICIEZ ENTRE AUTRES, DE CONDITIONS PRIVILÉGIÉES, DE PRIX D'INTERVENTION PRÉFÉRENTIELS, DE DÉLAIS RAPIDES. Les centres de maintenance ARAMIS peuvent intervenir et secourir rapidement votre ordinateur, quelle que soit la ville où vous résidez. Les centres accueillent les ordinateurs, imprimantes, écrans AMSTRAD, APPLE, THOMSON, COMMODORE, ZÉNITH, SINCLAIR, IBM et compatibles... Si votre ordinateur est en panne actuellement, appelez par le téléphone vert ci-dessous.

ARAMIS
GROUPE MIS

Demandez votre carte d'adhérent, c'est gratuit et sans engagement au Centre de maintenance ARAMIS. Allée des Frênes - 60290 RANTIGNY

NUMERO VERT APPEL GRATUIT (05) 1.2.4.8.16.

MARINE

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. Nom : ______ Société : ______

Adresse : ______ Tél. : ______ ☐ Bureau ☐ Domicile

Êtes-vous : ☐ Particulier ☐ Société ☐ Distributeur - Profession : ______ Ou ☐ Étudiant

Marque et modèle de votre ordinateur : ______ Usage ☐ Familial ☐ Professionnel - Date de 1re mise en service : ______

COUPON A RETOURNER AU CENTRE DE MAINTENANCE ARAMIS - ALLÉE DES FRÊNES - 60290 RANTIGNY.

AMS 05/87



```
2570 DATA 426,30,319,30,284,30,253, [11221]
90,253,30,213,30,253,30,319,30,284,
30,253,120,253,30,253,30,239,30,253
,30,284,60,284,30,426,30,426,30,426
,30,213,30,239,30,253,120,253,30,42
6,30,319,30,284,30,253,90,253,30,21
3,30,253,30,319,30,284,30,253,120,2
53,30,253,
2580 DATA 239,30,253,30,284,90,284, [4340]
30,284,30,284,30,253,30,220,30,213,
120,213,30,1,30
2590 RESTORE 2570:FOR l=1 TO 46:REA [5965]
D a,b:ENV 2,10,-1,8,5,-1,4:SOUND 1,
a/2,b,15,2:SOUND 1,a/2,b/2,15,2:r=V
AL(INKEY$):IF r>0 AND r<6 THEN RETU
RN ELSE NEXT
2600 GOTO 20                        [398]
2610 r=VAL(INKEY$):IF r>1 AND r<6 T [2784]
HEN RETURN ELSE NEXT a
2620 GOSUB 1760:MODE 2:REM ******** [1657]
***** conquete de l'espace **
2630 FOR l=1 TO 400:PLOT RND(1)*100 [2605]
0,RND(1)*1000:NEXT
2640 FOR a=20 TO 625 STEP 5:PLOT a, [3158]
260:PLOT a,300:PLOT a,380:PLOT a,20
:NEXT
2650 FOR a=20 TO 380 STEP 5:PLOT 20 [2932]
,a:PLOT 625,a:NEXT
2660 FOR a=20 TO 260 STEP 5:PLOT 32 [2684]
0,a:NEXT
2670 FOR a=180 TO 0 STEP-2:DEG:ORIG [4080]
IN 99,300:PLOT 80*COS(a),20*SIN(a),
1:NEXT
2680 l=15                           [56]
2690 DATA *,L,A,-,C,O,N,Q,U,E,T,E,- [3313]
,D,E,-,L,',E,S,P,A,C,E,*
2700 l=15:RESTORE 2690:FOR a=1 TO 2 [8028]
5:READ b$:FOR p=1 TO 50:NEXT p:LOCA
TE l,8:PRINT b$:ENT 1,40,10,1:SOUND
 2,30,10,15,0,1:l=l+2:NEXT
2710 LOCATE 6,5:PRINT sou1$:LOCATE  [8673]
6,6:PRINT sou2$:LOCATE 10,4:PRINT d
rap1$:LOCATE 10,5:PRINT drap2$:LOCA
TE 16,4:PRINT ra1$:LOCATE 16,5:PRIN
T ra2$
2720 A$="UN PETIT PAS POUR L'HOMME, [4649]
UN BOND DE GEANT POUR L'HUMANITE !"
2730 FOR A=1 TO 60                  [940]
2740 ENT 1,40,15,1:SOUND 1,30,3,15, [4861]
0,14:B$=RIGHT$(A$,A):LOCATE 18,4:PR
INT B$;
2750 FOR L=1 TO 50:NEXT L           [681]
2760 NEXT:LOCATE 36,6:PRINT"(Neil A [3714]
RMSTRONG)"
2770 LOCATE 47,10:PRINT"* Explorati [3333]
on de la Lune *"
2780 LOCATE 42,11:PRINT"Le 12 septe [2928]
mbre 1957 Luna 2 sera le"
2790 LOCATE 42,12:PRINT"premier eng [3299]
in a toucher la Lune.Le"
2800 LOCATE 42,13:PRINT"3 fevrier 1 [4206]
966 Luna 9 s'y posera."
2810 LOCATE 42,14:PRINT"Ensuite vie [3679]
ndra les voyages Apollo"
2820 LOCATE 42,15:PRINT"avec le pre [2297]
mier homme sur la Lune."
2830 LOCATE 42,16:PRINT"Le 21 juill [3490]
et 1969 a 3 h 56 mn Neil"
2840 LOCATE 42,17:PRINT"Armstrong f [4980]
oulait le sol lunaire"
2850 LOCATE 42,18:PRINT"bientot rej [3271]
oint par Edwin Aldrin."
2860 LOCATE 42,19:PRINT"Michael Col [3979]
lins resta sur orbite."
2870 LOCATE 42,20:PRINT"5 vols Apol [3397]
lo suivront de 1969 a 1972"
2880 LOCATE 42,21:PRINT"ramenant de [4054]
s kilos d'echantillons "
2890 LOCATE 42,22:PRINT"Lunaires.Le [4607]
 dernier vol lunaire fut"
2900 LOCATE 42,23:PRINT"Luna 24 lan [1800]
ce en 1976.
2910 LOCATE 10,10:PRINT"* Etapes d' [3442]
une conquete *"
2920 LOCATE 4,11:PRINT"4 oct 1957:S [3392]
POUTNIK 1er satellite ."
2930 LOCATE 4,12:PRINT"3 nov 1957:L [4436]
e chien LAIKA est le 1er "
2940 LOCATE 4,13:PRINT"etre vivant  [2813]
a quitter la terre."
2950 LOCATE 4,14:PRINT"12 avr 1961: [4613]
 GAGARINE (URSS) est le "
2960 LOCATE 4,15:PRINT"1er homme da [4272]
ns l'espace.
2970 LOCATE 4,16:PRINT"1962:MARINER [3799]
 2 survole VENUS."
2980 LOCATE 4,17:PRINT"18 mar 1965: [3566]
1er marche dans l'espace"
2990 LOCATE 4,18:PRINT"21 juil 1969 [3684]
:1er homme sur la Lune."
3000 LOCATE 4,19:PRINT"1971:SALIOUT [5117]
 1er laboratoire habite."
3010 LOCATE 4,20:PRINT"1975:rencont [3293]
re APOLLO-SOYOUZ ."
3020 LOCATE 4,21:PRINT"1976:VIKING  [1699]
1: 1er image de Mars."
3030 LOCATE 4,22:PRINT"1981:1er vol [3979]
 de la navette COLOMBIA."
3040 LOCATE 19,23:PRINT"A SUIVRE... [1057]
"
3050 LOCATE 25,25:PRINT"APPUYER SUR [3592]
 UNE TOUCHE":CALL &BB06:GOTO 20
3060 CLS:MODE 2:END:' ************* [2183]
** FIN ***********:
```

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50 000 francs*

Les AMSTRAD Nouveautés...

	K7	D
10TH FRAME BOWLING	99	139F
ACE OF ACES	99	139F
ALIENS (+ lunettes)	NC	NC
ARKANOID	99	139F
ASPHALT	129	165F
BALLBLAZER	99	139F
BALLBREAKER	99	139F
BATTLE FIELD GERMANY		145F
BIG 4	99	139F
BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA	99	139F
CRISTAL CASTLE	99	139F
DAME 3D CHAMPION	115	179F
DESPOTING DESIGN	155	215F
DRAGON'S LAIR II	89	139F
FAIAL		179F
FIRETRACK	NC	NC
FLASH	NC	NC
HEAD OVER HEELS	85	125F
HIT PACK II	89	125F
IMPOSSABALL	72	116F
INVITATION	NC	NC
LA CITE PERDUE		179F
LEADERBOARD	99	139F
PASSAGER DU TEMPS		199F
AVENT. JACK BURTON	NC	145F
PASSAGERS DU VENT II	289	289F
MAD DOG	129	179F
MARBLE MADNESS Deluxe Vidéo	135	
MARTIANOIDS	99	
MASQUE		159F
M'ENFIN	133	165F
MERCENARY	99	
NEMESIS	89	125F
PAC MAN		99F
PROHIBITION	169	199F
RANA RAMA	89	139F
SABOTEUR II	89	139F
SAILING	99	139F
SCALEXTRIC	99	139F
SCHOCKWAY RIDER	89	139F
SENTINEL	89	125F
SHAO LIN ROAD	89	139F
SIGMA 7	95	139F
STRIKE FORCE COBRA	99	139F
SUPER CYCLE	99	139F
SPEED KING	89	
TARZAN		139F
VULCAN	99	
WERNER	99	139F
ZARK DAVOS	95	149F

Sélection

1001 BC	134	190F

1942	85	139F
3D GRAND PRIX	89	139F
ACE	89	139F
ALIENS	89 F	139F
ANNALES DE ROME	109	149F
ANTIRIAD	89	139F
ASTERIX (Melbourne)	99	
ASTERIX (Nathan)	149	185F
BACTRON	129	165F
BILLY LA BANLIEUE	115	164F
BOB WINNER		169F
CAULDRON II	87	129F
COBRA	89	139F
CRYSTANN	169	
CYRUS CHESS	89	139F
DONKEY KONG	79	139F
EREBUS	109	138F
FER ET FLAMME		249F
FIVE STAR GAMES	89	139F
FORMULA 1 SIMULATOR	109	
FRANCK BRUNO'S BOXING	69	
GAUNTLET	89	135F
GOONIES	89	139F
GRAND PRIX 500	119	149F
GRAPHIC CITY	139	164F
GREAT ESCAPE	89	139F
HEARTLAND	89	139F
HIT PACK	89	139F
HMS COBRA	259	295
IKARI WARRIORS	85	130F
INFILTRATOR	89	139F
INTERNAT. KARATE	89	139F
JAIL BREAK	75	135F
KONAMI'S COIN OP HITS	89	129F
KONAMI'S GOLF	89	139
KUNG FU MASTER		
LE PACTE		189F
PASSAGER DU TEMPS	229	
PASSAGERS DU VENT	265	265F
MEURTRE EN SERIE	249	285F
SAPIENS	135	169F
SCOUBIDOO	79	135F
SHORT CIRCUIT	89	139F
SILENT SERVICE	89	139F
SORCERY PLUS		129F
SPACE HARRIER	85	139F
SPITFIRE 40	86	135F
SRAM		155F
SRAM II		167F
STAR GAMES	89	129F
STARGLIDER	139	176F
STREET HAWK	85	
STRIKE FORCE HARRIER	88	139F
TENNIS 3D	109	149F
THAI BOXING	85	127F
THEY SOLD A MILLION 1,2,3	89	139F
TOMAHAWK	89	139F
TOP GUN	85	139F
TRIVIAL PURSUIT	179	245F
TT RACER	89	139F
UCHI MATA	99	139F
WAY OF THE TIGER	89	139F
WINTER GAMES	89	139F
XENO	89	119F
XEVIOUS	89	139F
YIE AR KUNG FU II	89	129F
ZOMBI		165F

PCW 8256

3D CLOCK CHESS	169F
AMSTRADAMES	189F
ANNALES DE ROME	189F
BATMAN	149F
BLOCUS	165F
BRIDGE PLAYER	169F
CYRIUS II CHESS	139F
FRANCK BRUNO'S BOXING	165F
FAIRLIGHT	139F
HISTOIRE D'OR	199F
THE PAWN	239F
STARGLIDER	249F
STRIKE FORCE HARRIER	169F
BILLARD (STEVE)	139F
TOMAHAWKS	159F
TRIVIAL POURSUIT	229F
ORPHÉE	169F
TOP SECRET	259F
BOB WINNER	219F
HEATHROW AIRPORT	NC

Utilitaires

BASIC COMPILER	490F
COMPTABILITÉ ALIENOR	1190F
DATAMAT	490F
DB COMPILER	640F
GENECAR	159F
GESTION DE FICHIER	299F
MULTIPLAN	499F
PCW GRAPH	319F
PCW PAINT	269F
INTEGRE FACTURATION STOCK	490F
TURBO TOOL BOX	590F
GENECOR	189F

PC 1512

Livres

PC 1512 GUIDE BASIC	111F
PC 1512 LIVRE DU BASIC	168F
DOS PLUS S/AMSTRAD	158F
GEM SUR AMSTRAD PC	199F
CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD	210F
MANUEL REF. TECHNIQUE PC	230F
CLEFS POUR MS DOS 2	199F
CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES	199F

Utilitaires

WORD JUNIOR	948F
TURBO PASCAL	859F
DBASE II	1236F
PC TYPE +	846F
GRAPH IN THE BOX	939F
FRAMEWORK 1er	1236F
PRINT MASTER PLUS	280F
SOLUTION PC 1512	1803F
MULTIPLAN JUNIOR	569F
MUSIC CONSTR. SET	149F
MEWSROOM	339F
FACTURATION ET STOCK	1308F
ALIENOR II PC	1638F
PC 1512 GEM WRITE	1091F

Jeux

ASTERIX	215F
PAC MAN	111F
PORTAL	298F
PROHIBITION	255F
WINTER GAMES	157F
SUMMER GAMES II	157F
PITSTOP II	157F
FLIGHT SIMULATOR	407F
STARGLIDER	174F
PINBALL CONSTRUCTION	174F
WILDERNESS	306F
LUNAR EXPLORER	231F
SILENT SERVICE	215F
SOLO FLIGHT	174F
BRIDGE 4.0	178F
MEAN 18 GOLF	157F
INFILTRATOR	211F
WORLD GAMES	280F
BRUCE LEE	190F
BOULDERDASH II	99F
ECHEC 3D	171F
CYRUS II CHESS PC	157F
CHESS MASTE 2000	281F
CHAMPIONSHIP GOLF	298F
BOULDERDASH	99F
SPIRFIRE ACE	157F
HACKER II	174F
NIGHT MISSION PINBALL	302F
SPACE QUEST	280F
JET	376F
WORLD TOURNAMENT GOLF	174F
HACKER	258F
CHESS	215F
BALANCE OF POWER	231F
GATO	231F
ORBITOR	231F
F-15 STRIKE EAGLE	190F
TASS TIME	174F
SARGON III	280F
ULTIMA III	426F
LODE RUNNER	246F
KARATEKA	246F

PÉRIPHÉRIQUES

ADAPTEUR EN V	168F
COMPETITION PRO 5000	138F
JOYSTICK AMSTRAD	140F
JOYSTICK II TURBO	140F
QUICKSHOT II	75F
QUICKSHOT II +	117F
MOONRAKER	89F
PROFESSIONAL STANDARD	170F
PROFESSIONAL AUTOFIRE	NC
SPEED KING	109F
THE STICK	149F
DISQUETTES VIERGES	290F
HOUSSE 464 et 6128	115F
HOUSSE PCW	230F
LIGHT PEN CPC	169F
LIGHT PEN PCW	249F
SYNTHÉTISEUR VOCAL K7	449F
SYNTHÉTISEUR VOCAL D	477F
QUICK SHOT X	NC

• Pour tous les autres titres nous consulter.

58, rue des Camélias — 94140 ALFORTVILLE
Téléphone 43 96 57 84 - 43 96 57 83

Vente par correspondance uniquement.

Attention ! Changement d'adresse.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules)* à retourner à :

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
				TOTAL	
				Frais de Port	+ 0 F
				TOTAL	

carte bleue CB

Payer par Carte Bleue

☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐

Date d'Expiration ...../.....

Signature :

DOM-TOM et Export : Port **20 + 30 francs**

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. 43 96 57 84 - 43 96 57 83

NOM ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

Ville ____________________

Code postal __________ Tél. __________

MODE de REGLEMENT

Chèque ☐ Mandat-Poste ☐

Contre-Remboursement **+ 20 F.** ☐

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

PETITES ANNONCES

VENTES

Vends 464 Mono : 1 500 F, DD1 : 1 500 F, Ext 64 K DK TRONICS, CPM+ : 300 F, SEIKOSHA GP 50 (46 colonnes) : 600 F. K7 et Disks originaux en prime. Réduction si plusieurs achats. Echange programmes scientifiques, maths orig. Tél. : (1) 43.38.62.71.

Vends ensemble ou séparés : CPC 6128 + 13 jeux (2 700 F - 2 650 F) et lecteur 5 pouces 25 + VDOS de YORTEX (2 400 F-2 350 F) + manette de jeux. Tél. : 69.20.22.50 (après 20 h 30).

Vends Amstrad CPC 464 (moniteur couleur) + Joystick + logiciel + manuel d'utilisation TBE. Le tout 1 900 F. François Villette - 4, clos de l'Amaury, 78990 Elancourt. Tél. : 30.62.92.94 (après 17 h).

Vends Amstrad 628 + DMP 2000 + FD1 + Multiplan + Bank + Joysticks + logiciels et livres. Valeur : 11 500 F, cédé 8 500 F à débattre. Vends VG 5000 + Extension et logiciels : 1 500 F. Tél. : 43.03.27.28 demander Ozanne.

Vends Amstrad CPC 464 (vert) + jeux (50) + revues + Joystick. Le tout excellent état : 1 600 F. Tél. : 34.10.08.40.

Vends CPC 464 couleur très bon état + une centaine de jeux + Joystick (Quick-Shot Turbo II) neuf. Le tout pour 3 500 F. Vends aussi AMS-MAG n° 6 à 20 sauf n° 19, 10 F l'un. Renseignements tél. : 60.82.34.66 (Essonne).

Vds CPC 664 couleur + 10 disks de log. jeux util. + livres 3 500 F. Tél. : 34.70.40.75 (95).

Vends CPC 664 mono + synthé vocal français + Nbrx logiciels originaux pour 4 000 F (valeur 8 000 F). Cause achat d'un PC 1512. Urgent. Tél. : (16-1) 64.41.79.15. Région de Melun. Demander Patrick.

Vends Amstrad CPC 6128, moniteur monochrome, très peu servi, avec Multiplan, prix 2 300 F. J. Baniel, 5, Pas du Clos, 60600 Clermont. Tél. : 44.50.24.87, appeler après 19 h 30.

Vends CPC 464 monochrome + 17 logiciels (valeurs 1 200 F) + manette de jeux sous garantie (300 F). Bon état, valeur initiale 3 500 F, vendu 1 300 F. Tél. : 34.62.19.60, après 17 h 30, demander Jérôme.

Vds progs originaux disque 6128 : Bob Winner, Faïal, Mercenary, Pawm, Expriess Raider, Dragon's Lair, Passagers du Vent 1, 2 : 95 F pce. Jérôme Desvaux, 78, rue Gay-Lussac, 59130 Lambersart (précisez votre n° de téléphone).

Cause double emploi, vends CPC 464 couleur, état neuf + DD1 + manuels + joystick. Possibilité nombreux jeux et utilitaires. Prix 3 500 F. Tél. après 19 h : 60.14.30.20 (Essonne).

A saisir, vends Amstrad CP 464 couleur, état neuf. Acheté 4.1.86 + 45 logiciels + 1 livre de programmation + 1 joystick, le tout cédé à 2 500 F (valeur : 5 000 F) Montreuil-sous-Bois. Tél. : 42.87.24.84, de 19 h à 20 h 30.

Vends CPC 6128 couleur + 100 prgs dont nbreux originaux (Ethnos, les Templiers d'Orven, Bactron, Elite) + nbreux accessoires + revues + livre micro application n° 10, prix : 3 500 F. Tél. : (1) 43.66.64.70.

Vends CPC 6128, monochrome + manuel + 50 jeux et utilitaires + housse + cordon magnétophone, très bon état (1986) : 2 800 F et vends revues Amstrad magazine n° de 1 à 21. Tél. : 47.33.63.02, 92600 Asnières.

Vends CPC 464 mono + nbx jeux et utilitaires + boîte rangement cassettes + easyfile + livres Amstrad, le tout 2 500 F + DDI 1 500 F pour tous rens. : Christian au 99.36.64.05, après 18 h.

Vente : imprimante DMP 1 750 F, plus une centaine de logiciels pour IBM PC et compatibles aux prix sacrifiés. Ecrire : 001 Kim, 37, rue du Moulin-Vert, 75014 Paris.

Vends Amstrad CPC 464 + cassettes de jeu 2 000 F, Christine, 23, rue d'Enghien, 75010 Paris. Tél. : 48.24.49.34, le soir après 19 h, ps moniteur monochrome.

Vds CPC 464 + adap. péritel + 100 logiciels + 30 magazines révision faite 3 000 F, cherche contact 464 et 6128, cassette et disk. Tél. : 27.97.60.67, envoyer liste, 29, rue Jean-Baptiste, Carpeaux, M. Delemmme Douai, 59500.

Vends imprimante GP 500 A avec le câble de liaison, l'interface 8 bits et le manuel en français, le tout : 1 500 F. Prix à discuter. Tél. : 73.89.35.60, après 17 h. Demander Marc.

Vends Amstrad CPC 464 + lecteur disquettes DDI + adaptateur couleur MPI + 30 disquettes de jeux récents (Asphalt, Cobra, M'Enfin...) ainsi que des utilitaires et éducatifs 3 000 F. Tél. : 45.83.29.01 (Paris).

Vends moniteur monochrome GT 65 + un jeu et un utilitaire sur cassettes 700 F. Tél. : 34.77.23.42, de 19 h à 19 h 30.

Vends CPC 6128 couleur : 2 500 F. 1 an, nombreux logiciels originaux et livres : liste sur demande au 75.84.41.53, Drôme ou contacter Martorell M. Cidex 32, bis, 26800 Montoison.

Vds imprimante Seikosha 6880 ou échange contre souris AMS ou contre extension 256 K ou contre table Graphiscop II, cherche correspondants CPC 6128. Dufetelle, 6, rue Fremiet-le-Hamelet, 76360 Barentin.

Vds 464 mono + joystick + 8 jeux + livres + revues, le tout 3 000 F, vendu 1 700 F (tout neuf). Philippe Coignet, 47, avenue de la Venise-Verte, 79000 Niort. Tél. : 49.73.49.06.

Vends CPC 464 monochrome (achat 03.87) sous garantie + joystick + jeux : 1 600 F (94 Saint-Maur-des-Fossés). Tél. : 48.89.66.02, après 17 h.

Vds CPC 464 monochrome neuf + manuel + 10 jeux + 1 joystick + livre programmation + listing, le tout 2 000 F. Tél. : 80.29.15.29, à partir de 19 h, demandez Emmanuel (sauf lundi, mercredi).

CPC 464. Achetez des originaux à prix réduits ou vendez vos originaux au prix que vous voulez. Documentation contre 2 timbres à 2,20 F. Ecrire à Stop 80, 7, rue de la Marne, 69100 Villeurbanne.

Vends CPC 464 monochr. + 1 joystick + 25 logiciels + 1 livre : 1 550 F ou sans le joystick 1 460 F. Tél. : 91.65.74.37 (région de Marseille). Année 1986.

Vends pour PCW prog. Decrypt (Deprotege, prog. Basic), pour 75 F. M. Boulenger, 6, sq. de Tocqueville, 78150 Le Chesnay.

Vends ou échange nombreux logiciels et nouveautés sur disquette. Tél. : 75.33.23.00. Cède aussi compilation de 5 logiciels sur disquette. Pour renseignement appelez au 75.33.23.00, Floyd.

Vends Amstrad 6128 monochrome. Parfait état, emballage d'origine manuel, disquettes, etc. Prix : 2 000 F, Alain. Tél. : 43.00.64.45.

Vds pour Amstrad CPC, modem Digitelec DTL 2000 avec logiciels mini-telec et transmitelec : 1 000 F. Tél. : le week-end : 25.40.10.67.

CPC 6128 coul. TBE + RS 232 + souris + dBase + Multiplan + Turbo-Pascal tutor + imp. Brother N 1009 + joyst. + nbx jeux + livres. Val. 12 000 F, vendu 7 000 F à débattre (Nancy). Tél. : 83.33.12.89, ap. 19 h.

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + lecteur de disquettes DD1 + joystick + 5 jeux + manuels, état neuf, prix 3 500 F. Tél. : 42.50.91.32.

Vds souris AMX logiciels cassette et disquette, état neuf, 450 F. Traitement de texte Textomat 200 F, complet avec doc. Tél. : 46.44.95.65.

Vends imprimante graphique couleur Okimate 20 de mai 86. Parfait et AT + rubans noir et couleur. Donne papier listing (80 colonnes, 2 500 feuilles) 1 400 F. Tél. : 30.35.75.87, après 19 h.

Vends jeux originaux avec notice : They Sold a Million 2, Biggles, bob Winner et Warrior à 120 F chacun (tous sur disk) + le livre du CPM de microapplication à 100 F. Tél. : 27.59.23.25, demandez Alexis.

Vends Amstrad 6128 couleur + joystick + logiciel jeux + revues Amstrad magazine + CPC + livres micro application + divers, le tout 3 200 F. Echange CB Hygain V contre imprimante DMP 3000 PC. Tél. : 27.25.57.70.

Vds TI 994A + 2 joysticks + 5 jeux + 3 livres + adaptateur antenne PHS 60-standard + magnétophone Aquarius, le tout 2 000 F. Tél. : 46.70.28.31 après 19 h.

Vds CPC 464 + péritel couleur + 100 logiciels : 1 800 F et DDI 1 : 1 500 F et Vic 20 + péritel couleur + 1 cartouche jeu + livre + revues : 800 F. Tél. M. Robert : 77.65.24.44.

Vends originaux : Z0 X-2099- (120 F), Sapiens (100 F), Bactron (100 F) ou les 3 300 F + sur K7 la geste d'artillac (180 F). Etat neuf pour tous les jeux, échanges possibles. Tél. : 48.22.83.02, demander François.

Vds CPC 464 coul. + lect. DDI-1 + joystick + ext. mém. 256 K/ram + Gray opt. + 12 livres + nbx jeux, util., trait. de texte + 18 log./cas./disc. 20 disc. + 20 n° Ams. Mag. val. tot. 11 000 F, vendu 6 000 F. Tél. : 39.71.85.37, après 18 h.

Vds MSX Philips VG 8010 moniteur monochrome 1 manette jeux, 5 logiciels, cordon péritel état neuf. Prix 1 300 F. Tél. : 43.97.28.96.

Urgent ! Vends Amstrad CPC 464, parfait état, avec moniteur couleur + très bon jeux. Prix 2 000 F, livré avec emballage d'origine. Tél. : 78.26.37.96 à partir de 18 h.

Discologie et Hercule disponible pour 200 F sur disc contre enveloppe timbrée avec votre nom et adresse à Bour Philippe, 11, square de la Couture, 77580 Crecy-la-Chapelle, ne pas laisser passer.

Vends PCW 8256 sous garantie + logiciels de jeux : Tomahawk, Classic Invader, Cyrus Chess + disquettes : 4 000 F. Tél. : 48.90.57.38, après 17 h (Choisy-le-Roi).

Vds Amstrad CPC 6128, 2e lecteur, extension. Tél. : 21.31.07.76. Prix à débattre.

Vends CPC 464 monochrome, avec manuel + 100 jeux environ. Très bon état. Vendu 2 500 F. Tél. : 43.95.01.84. M. Presse Yannick, 8, rue des Lavanderies, 72300 Sable-sur-Sarthe.

Vends Amstrad 464 couleur qwerty cassette très bon état avec garantie. Souris AMX, classeur Amsolf, joystick compétition Pyo, trois cassettes jeux 3 500 F. Si intéressé, téléphoner au 39.53.14.15.

Vds CPC 464 + lecteur disquettes + 10 logiciels K7 et disc, 3.000 F. Ch. notice Calcumat cause perte. Tél. 39.74.42.72 demander Olivier après 18 h.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + bible + jeux + guide pour 1.600 F. Echange jeux sur CPC 464 K7. Nicolas, 71, rue de Passy, 75016 Paris. Tél. (1) 45.20.10.44.

Vds CPC 464 monochrome + adaptateur péritel couleur + 5 logiciel originaux (dont Sorgery, Macadam, Bumper) + 5 livres (Basic, Initiation, programmation). 2.200 F. Tél. 20.95.13.15. H. Scieux.

Très urgent. Vds PCW 8256, 5.700 F, avec 9 mois de garantie ou échange CPC 6128 couleur + imprimante avec . Tél. 87.67.55.48.

Stop affaire ! Vd CPC 464 + DD1 + AMX + K7 + joystick + hebdos + dernières nouveautés "Bom Jack II, Gaston Asphalt...". 3.500 F le tout. Ch. contact sur Gonesse. Tél. 39.87.38.50 demander Stéphane.

Vds Amstrad CPC 464 mono + manettes + magazine + K7 (50 jeux). 3.300 F à déb. Utilisation 12 moi. Très bon état. Tél. (1) 46.63.79.55 demander Philippe.

Vds CPC 464 monochrome (1985) + 2 joysticks + lecteur de diquettes + utilitaire + 100 jeux (K7 et disks dont les meilleurs) + nbx livres. Prix très intéressant. Sébastien Stibon. Tél. 42.88.01.04.

Vds moniteur monochrome GT 65 (86) + doubleur de joystick. 1.500 F à déb. Etat neuf. Tél. 42.00.16.37 demander Olivier (entre 18 et 20 h).

Vds imprimante Seikosha GP 500 A compatible Amstrad (identique à DMP1). 800 F. Tél. (1) 69.04.15.12 après 20 h.

Urgent. Vds Amstrad PCW 8256 + imprimante + disquettes vierges + livres + logiciel Batman. Etat neuf. 4.200 F à déb. Tél. 41.72.72.34. Didier, Saint-Florent le Vieil.

Vds Amstrad 464. Bon état neuf. 1.700 F. + 60 jeux + lot de 30 hebdogiciels. Poss. contact pour nouveaux jeux. Tél. 29.61.12.27 après 21 h.

Vds programme apprentissage du chinois, niveau 1. Ecrire pour à : P. Gheysen, 20, rue Chanzy, 59350 Saint-André. (Mille excuses aux lecteurs ayant déjà écrit, le facteur refusant les seules initiales).

Vds logiciel + interface "Detel", transforme CPC 464 + DD1/6128, Minitel en répondeur télématique automatique en inter-série. 300 F avec notice. Mahé (MJC), Bel Air 9F, 6, av. Louise, 44380 Pornichet.

Vds CPC 464 couleur avec synthétieur vocal + lecteur de disquette DD1 + 2 joysticks, quick shot IX, model JY2 + 200 logiciels en K7, 250 en disquettes + K7 magnétoscope pour initiation à l'Amstrad "Ready pour Basic" + 2 livres bible du 464. Matériel en bon état avec emballage origine. 4.600 F. Lete Eric, 75 Paris. Tél. (1) 45.48.77.50 poste 1833 heures bureau.

Vds Amstrad CPC 464 + joystick + nbx logiociels + Amstrad Magazine n° 6 à 21 + 3 mensuel spécials listing + boîte de rangement disquettes. 4.900 F le tout. Tél. 94.70.26.90 après 18 h et W.E.

Vds imprimante DMP 130 neuve + raccord + 2 livres. 3.000 F le tout. Cheverry Stéphane, 209, rue Grande, 77300 Fontainebleau. Tél. (1) 64.22.25.66.

Vds jeux originaux K7 Amstrad, 39, Grand Prix, Sapien, Winter, Games, Crafton et Xunck, Cauldron. 60 F chaque jeu ou 200 F les 5 K7. Tél. 42.89.46.92.

Urgent. Vds Amstrad CPC 464 couleur + lect. disk DD1 + 130 jeux originaux + manettes + nbx listings + manuel et revues. Valeur 15.000 F, vendu 6.500 F. Tél. 48.48.40.05 le soir.

Vds Amstrad CPCP 464 couleur + jeux + joystick. Le tout en très bon état. 2.800 F. Vds aussi The advanced Music System sur disk + 80 pages de manuel, 200 F. Ardourel Luc, Verfeil, 82330 Varen-Lexos.

Vds CPC 464 monochrome + logiciel + joystick + manuel instruction. 2.000 F. Tél. 47.83.63.38 après 20 h.

Cause double emploi vends CPC 464 + moniteur monochrome + 3 joyticks + 100 jeux et utilitaires + 30 SVM + nbses autres revues. Le tout en excellent état. Valeur 10.000 F, vendu 3.000 F à déb. Ange. Tél. 45.07.02.67.

Urgent. Vd CPC 664 monochrome + 50 logiciels jeux et utilitaires + joystick + magnéto + adaptateur péritel. Prix sacrifié, 2.900 F. 60000 Beauvais. Tél. 44.05.09.35 à partir de 19 h le soir seulement.

Vds disquettes et K7 originales pour Amstrad de tous genres pour 70 F Le disk et 30 F la K7. Liste contre un timbre. M. Espinasse, 196, rue Beauregard, 73000 Chambéry.

Vds TRS 80 mod. 2 + écran + 2 lect. disk + extension + disc + logiciels. 6.500 F à déb. Tél. 66.77.79.17.

Vds CPC 6128 monochrome + joystick + câble magnéto + nbx jeux et utilitaires. 4.490 F le tout. Tél. 42.00.72.70.

Vds Vectrex + 2 manettes de jeu + 2 cartouches (Hyper Chase, Cosmic Chasm, Blitz, Space Wars, Solar Quest, etc.). 800 F. M. Jacquemoire, 65, rue George Sand, 91120 Palaiseau. Tél. (1) 60.14.01.87.

Vds Amstrad 464 couleur + joystick + revue + jeux. 2.500 F. Kervellec, 44360 Cordenais. Tél. 40.57.81.00.

Vds très nbx logiciels à prix intéressant (très bon) (Bob Winner, Fer 8 Flame, Hercule, Discology...). Stéphane. Tél. 66.29.15.55 après 18 h.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + 120 logiciels. 1.500 F. Tél. 95.20.46.36.

Urgent. Vds CPC 464 monochrome + nbx jeux. Bon état et sous garantie. Px à déb. Jean-Christophe. Tél. 30.51.25.33.

Vds CPC 464 (monochrome) avec K7 de jeux et manette de jeu du 11.01.86. Très bon état. 1.600 F. Tél. (1) 39.80.91.54 après 17 h 30 (95100 Argenteuil).

Vds Dbase 2 avec manuel, 400 F. Masterfile avec manuel, 200 F. Synthétiseur DK Tronics avec notice, 300 F. Ch. jeux divers et utilitaires. Paul, Paris. Tél. (1) 43.57.22.65.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome, 60 logiciels et second manuel 1, 200 F. Adaptateur péritel, 200 F. Godin Thierry, 7, rue Chopin, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. (1) 30.43.63.75.

Vds CPC 664 couleur avec plus de 100 jeux + imprimante DMP 2000 sous garantie, livre, revue. 4.500 F le tout. Tél. 46.30.45.04 après 19 h.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disquettes DD1 (17.01.87) + nbx jeux (supers) + nbses revues (Amstrad Magazine, Tilt, etc...), pour la modique somme de 4.000 F. Nicolas, région Val d'Oise (95). Tél. (1) 39.85.22.19 après 19 h.

Vds Oric Atmos + monochrome + 3 logiciels + livre (48 K, 1986). 1.200 F à déb. Jean-Marie, 78500 Sartrouville. Tél. (1) 39.14.08.35 le W.E. seulement.

Vds VG 5000 (console + manuel + livres (2) + jeux (4) + alimentation + câble de connexion pour magnétophone + magnétophone + manette, câble de connexion téléviseur). 1.000 F. Tél. 20.01.52.59 après 17 h 30.

Vds Amstrad CPC 464 + lecteur de disquettes + joystick + synthétiseur vocal (parole et son en stéréo) + 80 logiciels. Valeur 10.000 F, prix 4.000 F. Tél. (1) 46.66.56.01 après 18 h (92, Antony).

Vds CPC 464 couleur, très bon état 8 mois + joystick + 40 logiciels jeux + livres. 3.500 F l'ensemble. Pascal, Paris. Tél. (1) 42.23.89.49.

Vds 464 mono + lecteur DD1 + adaptateur péritel + 25-30 disquettes pleines ou 400 jeux. 4.000 F à déb. Le Piniec Gille, 12 bis, rue de l'Union, 95460 Ezanville. Tél. (1) 39.91.57.67 entre 18 et 19 h.

Urgent. Vds CPC 464 monochrome. TBE sous garantie (06.86). Avec manuel d'utilisation + joystick quickshot II + 30 jeux. 3.000 F. Tél. 91.93.71.66 après 18 h (Marseille).

Super affaire. Vds 464 monochrome + nbx jeux + manuel + cadeau n° 2-4 Cahiers d'Amstrad + n° 2 Amstar. 1.690 F. Thomas, Paris. Tél. (1) 46.20.18.9. Ch. livre sur graphique et assembleur, etc... pour 6128. Dupuy Marie-Christine, 22, rue Théodore de Banville, 75017 Paris.

Vds Amstrad 6128 couleur + qques jeux + revues + bouquins, etc... Faites-moi votre offre en demandant Jef au 43.61.42.91. Affaire sympa. Bonjour chez vous.

Vds CPC 6128 couleur, clavier Azerty neuf (02.87) + drive Jasmin AM5D, 5" 1/4 + joystick + progr. originaux + revue. 5.000 F. Grisaud, 2, rue des Mimosas, 69800 Saint-Priest. Tél. 78.76.77.67 heures bureau.

Vds CPC 664 monochrome. TBE. Avec 30 logiciels originaux dont Mandragore, V. Cruz, Trivial Pursuit, Omega, Passagers, Artillac, Spram, Sorcery, etc... 5.000 F à déb. Chris. Tél. 45.48.70.21.

Vds Multiplan avec manuel d'origine (430 pages), 260 F. Ch. par ailleurs contact PCW 8256/8512 pour échanges d'idées et autres. Vassallucci Michel, 8, impasse des Joncs, 13008 Marseille. Tél. 91.72.43.82.

Vds Commodore + 4 avec lect. de K7, branchement PAL-Peritel. Certificat de garantie. 1.800 F le tout. Lemaitre Hervé, 44660 La Soultière Rouge. Tél. 40.81.31.40.

Vds Amstrad CPC 66 + moniteur couleur + 100 logiciels dont copieux transmat., Turbocopy 3 et ODD-Job + cordon pour lecteur de K7 + joystick VS 2000. Le tout très bon état. 3.800 F. Tél. 47.73.93.43 après 18 h.

Vds jeux originaux sur disks Who dares, Win 2, Airwolf, Rallye 2, sram 3D, Fight, Top secret, Green Beret, 80 F l'unité. Vd aussi synthét. vocal Techni Music, 350 F. Tél. 39.95.32.83 après 18 h 30 demander Régis.

Vds CPC 464 couleur (clavier et moniteur) + lecteur disquettes + joystick + manuels. Peu servi (5 moi). 3.500 F le tout. Tél. 78.40.20.36 après 18 h demander Christophe.

Vds deux programmes éducatifs "Physique et France", uniquement sur K7, 45 F TTC, niveau 5ᵉ. Bonnet Sébastien, 71 E, rue de la Jomayere, Le Pilat, 42100 Saint-Etienne. Tél. 77.59.18.01.

Vds TI 99/4 A + interface péritel + manettes de jeu + câble magnéto + 6 modules (Mash, Super Demond, Munch Man, Foot, Moon Patrol, Defender) + 3 livres de programmes. 1.000 F le tout. Tél. 78.51.99.99 après 18 h.

Vds Amstrad CPC 664 mono + imprimante Centronics GLP avec papier + jeux. 3.700 F l'ensemble. Tél. 69.96.82.10 après 19 h.

Vds 3 jeux Amstrad : Astérix et la potion magique, Kung-Fu, Master Hit vol. 1 (compilation 4 jeux). TBE. Prix à déb. Baljou David, Lot. L'Aubanel Laroque, 34190 Gange. Tél. 67.73.86.63 après 18 h.

Vds TI 99/4A + prise péritel + jeu (Pacman) + B.E. + livres + joystick. Etat moyen. 2.000 F. Tél. 54.79.55.85 après 20 h.

Urgent. Vds Amstrad CPC 664 monochrome avec manuel + logiciels. 2.200 F à déb. Fontaine Vincent. Tél. 30.90.85.52 le soir après 19 h.

Stop affaire ! Vds disq AMSoft3 vierges, 27 F l'unité. Jeux originaux (Macadam, Bumper, Cauldron II, Foot, FB Boxing, Winter Games, Infernal Runner, etc..) sur disk ou K7. Prix entre 80 et 160 F. Tél. 64.48.49.90 (Samy).

Vds jeux Kung-Fu Maters, Rambo et Winter Games au prix de 250 F. 109, route de Lyon, Challoy, 58000 Challux. Tél. 86.37.54.19 après 19 h 15.

Vds 15 K7 bon état (Sold a million 1 et 2, Ghosbusters, Winter Sport, Zoïds, Exploding Fist, Le Diamant de l'île maudite, etc.). Valeur 1.900 F, cédé à 1.000 F. Tél. 80.31.30.97 entre 20 h et 20 h 30.

Affaire ! Urgent. Vds CPC 464 couleur complet, excellent état + logiciels + livre + crayon optique DK Tronic. 2.500 F l'ensemble à déb. Desbeaux Philippe. Tél. (1) 45.31.00.59 le soir après 19 h.

Vds Amstrad CPC 464 avec lecteur DD1 + 1 joystick + livres + jeux. Faire offre. Laurent. Tél. 48.33.65.90.

Vds Amstrad CPC 464 soit avec moniteur couleur 2.500 F, soit avec moniteur vert 1.500 F. Avec de très nbx jeux et utilitaires + manette + livre . Tél. 43.76.45.47 après 18 h demander Ahmed.

Vds ou échange logiciels PCW, jeux et utilitaires et crayon optique RS 232 et correspondants PCW et PGM... Caboche Magasin Cendry, 9, rue Abbé Derry, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. (1) 46.70.83.06 ou 46.80.20.62.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + 30 logiciels + nbses revues. Excellent état. 2.000 F. Tél. 44.41.22.66 aprè 19 h 30.

Vds jeux vidéo "Vidéopac" comprenant un moniteur noir et blanc, 4 K7 de jeux, une K7 d'apprentissage de la musique et 2 manettes de jeu. Valeur réelle 2.000 F, vendu 600 F. Tél. 46.70.31.96 (Province).

Cause changement ordinateur vds plus de 500 programmes sur 60 disquettes (DBase 2, Multiplan, Discology, Hercule, Turbo, Pacal, Fer et Flamme, Sram...), des kilos de docs + livres (Clefs pour Amstrad, Trucs & Astuces, Bible...) + revues à partir du n° 1 (Amstrad Mag., CPC Microstrad). Le tout pour 3.000 F (soit 50 F la disquette et le reste gratuit). Facilités paiement possibles. Contacter le 87.76.79.81.

Vds CPC 6128 couleur sous garantie + joystick + nbses revues Amstrad + autofor à l'assembleur + plus de 150 progs, les dernières nouveautés sur disk 3 pouces. Sacrifié pour 4.600 F. Tél. 42.52.44.96 à déb.

Vds imprimante Seikosha 500 A compatible CPC 464 (identique à DMP 1) + 3 rubans pour 1.500 F. Thomasian André, 7, quart. Bompertuis, 13120 Gardanne. Tél. 42.58.47.50.

Vds DDI 1 (12.86) peu servi, 1.500 F, emballage origine. Ch. notice de : AM Lettre, AM Scalc. Ach. utilitaire de formatage en 80 pistes pour 5" 1/4. M. Boronsk. Tél. 69.30.52.68 après 18 h.

Vd CPC 664 avec une dizaine de jeux + Turbo Pascal + DAO + assembleur + qque livres. 2.900 F. Berthet Bruno, Les Acacias, 74910 Seyssel. Tél. 50.59.26.53.

Vds Amstrad CPC 464 couleur, parfait état + 12 jeux. 2.500 F le tout. Tél. (1) 30.54.30.96 (région parisienne).

Vds 464 mono, DD1, ext. mem. 64 K DK Tronics, imprimante 40 col, GP50, idéale pour listings. Vente séparée possible. Bon prix. Utilitaires : Wordstar, Tasword-D, Lorigraph, peedy Wonder, Zenplus, etc... Tél. 43.38.62.71.

Vds divers logiciels originaux en K7, 60 F l'un

PETITES ANNONCES

Nous recevions une telle avalanche d'annonces, que nous ne pouvions pas les passer toutes jusqu'à présent. C'est pourquoi nous avons mis en place un véritable service qui vous garantit désormais la parution de votre annonce dès le numéro suivant, si elle nous parvient avant le huit du mois accompagnée de votre participation de 25 F.

Les propositions d'achat, vente, ou échange de logiciels ne doivent concerner que des produits originaux et documentés.

Envoyez-nous vos P.A. rédigées **très lisiblement**, ainsi que votre règlement de 25 F à :
Amstrad Magazine, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet 94160 Saint-Mandé

Ecrire une lettre par case, laisser un espace entre chaque mot. Merci.

ou 390 F les 10. Ex : Sorcery, Macadam Bumper, Allien 87, etc... Dumas Frédéric, La Gavotte, Peyret, "Tabacs-Journaux",. 13240 Septemes-les-Vallons. Tél. 91.65.45.47.

Vds Vortex, F-1X lecteur 5" 1/4 + 40 disquettes + boîte de rangement. Reste une garantie de 8 mois. Superbe occasion. 1.700 F le tout. Ch. contact 6128. Tél. 47.97.67.99 demander Alexandre.

Vds cause dble emploi CPC 6128 couleur + 20 disquettes + 10 K7 + magnétophone + cordon + livre utilitaires + 3 Tilts + 3 Amstrad Magazine. 6 mois de garantie encore. Bon état. Vendu 6.000 F. Touraille Thomas. Tél. 47.45.08.21.

Vds K7 Amstrad CPC 464, Tobrouk, Sorcery, 3 D Boxing,. Allien Break-In, Allien 8, Shogun, Top Gun. 50 F la K7. Tél. 54.31.21.89 après 18 h.

Vds Amstrad PCW 8256, traitement de texte avec imprimante, clavier, diquettes. Janvier 87. 1 an de garantie. 4.500 F. Cause double emploi. Gourdon Georges, 18 bis, rue Anatole France, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. (1) 48.52.73.01.

Vds Amstrad 464 monochrome + lecteur DD1 + câbles + livres + programme. Vds ensemble et séparés. Le tout en très bon état. Surplie Francis, 24, rue de la Roquette, 75011 Paris.

Club Amstrad 95 Montigny. Tél. (1) 39.97.70.42 en direct le mercredi de 17 à 19 h, le samedi de 14 à 18 h. En semaine, répondeur à votre disposition 6 CPC 464, 3 PCW 8256, 32 consoles sur SPS 5, etc... Aides, conseils, stages, littérature.

CPC 464 + DDI 1 ch. contacts pour échanges divers. Dumas Frédéric, La Gavotte Peyret, "Tabacs Journaux", 13240 Septemes-les-Vallon. Tél. 91.65.45.47.

Vds Amstrad CPC 664 couleur, joystick type manuel, 4 jeux. Très bon état. Peu utilisé. Plus disquettes CPM/Logo. 3.500 F. Tél. 47.58.53.53 après 18 h.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + souris AMX + crayon optique + 50 K7 (jeux et utilitaires : traitement texte pro, gestion fichiers, compta, calc., graph.) + livres + nbx listings. 3.800 F. Jacques, 93 Montreuil. Tél. (1) 48.54.47.88.

Vds 6128 couleur acheté le 19.09.86 + logiciels assembleurs + jeux et revues + joysticks. 3.500 F le tout. Tél. 48.36.78.76 à partir de 18 h 30.

Vds CPC 464 monochrome + 26 jeux + macro-assembleur + moniteur + revues + nbx programmes. 1.600 F à déb. Gruia Colin, 40, bd Senard, 92210 Saint-Cloud. Tél. (1) 46.02.42.32 après 19 h.

Vds de très nbx logiciels pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 cause passage PC 1512. Vds aussi imprimante Smith Corona Fastext 80 + K7 + cordon. Tél. 63.59.47.40 demander Stéphane après 19 h.

Vds bible du CPC, 170 F franco. L'Amstrad en famille, 60 F franco. Tél. 40.69.19.20.

Vds Amstrad CPC 664 M + souris AMX + logiciel AMX ART + disks CPM 2 + une centaine de logiciels sur disk. Livre avec interface, 2 manuels, une boite range-disk. Valeur à l'achat : + 9.000 F, vendu 3.800 F. Tél. 87.02.53.21.

Vds VG 5000 clavier, magnétophone, 1 livre de programme + 2 jeux. 950 F. Tél. 90.22.48.73.

Vds 90 disquettes CPC 6128 3 p pleine de programmes récents pour le prix de disks vierges. Possible en 2 lots séparés. Di Giorgio, 1, allée des Bruyères, 92000 Nanterre.

Vds Amstrad 464 couleur, 3.000 F. Logiciels originaux, 2.000 F. 30 revues, 350 F. Housses, 150 F. Joystick, 150 F. Valeur réelle : 5.650 F, le tout cédé à 3.500 F. Tél. 42.83.27.37 (13600 La Ciotat).

Vds disks orig. + notices (livres) DBase II + générateurs d'applicat. 700 F. Xeno, 80 F. Trivial Pursuit, 120 F. Amx Fonction, 100 F. Snooker, 60 F. Samantha Fox, 80 F. Livres divers. Tél. 21.28.68.69.

Vds CPC 464, 64 K cause achat 6128 + env. 100 jeux + utilitaires (gestion, fichiers...) + écran monochrome. Acheté 3.500 F en août 86. TBE. Sacrifié à 2.500 F. Tél. 77.50.16.34 à partir de 18 h.

Vds Spectrum "+" 48 avec interface ZX1, 2 microdrives, 20 microcartouches, 20 K7 interface ZPS84 sorties N/B Centronic + imprimante GP50A + péritel. 2.500 F. Mordenti. Tél. (1) 43.74.12.65 ou (1) 43.08.27.58.

Vds 27 jeux originaux dont Scrable They Sold I et II, Kuonanis Hit, 6 K7 Hedolog, 2 K7 CPC, 2 K7 Amstrad Mag Microsapien, Maths, Rallye, Loto, Trall, Bazer, Floppey 122. Le tout 300 F. Spiteri J.P. Tél. 42.83.39.40.

Vds Amstrad 464 + ext. Vortex 192 K couleur, 3.000 F. Drive dd1 + 60 disks, 3.000 F. DMP 2000, 1.400 F. Ou le tout 7.000 F. (en prime 2 joysticks + 1 crayon optique + serveur Kentel). Didier à Rouen. Tél. 35.73.93.20.

Vds CPC 464 couleur, sous garantie (achat 02.87) + nbx jeux + joystick + manuel intruction + logiciel démonstration état neuf. 2.800 F. Tél. (1) 46.78.97.16 à partir de 20 h (Vitry, 94 Val de Marne).

Vd CPC 464 monochrome + Mirage Imager + doubleur joystick + joystick + un tas de soft sur K7. 2.000 F. Vds DDM neuf, 1.500 F. Vds le tout 3.500 F ou séparément. Alexis. Tél. (1) 42.04.52.99.

Vds ou échange moniteur GT 65 pour l'achat d'un moniteur CTM 664 en parfait état, 8 mois, en cadeau logiciels Tomahawks et Microapplication n° 12. 600 F. Tél. 48.49.99.69 heures extra-scolaires.

Vds CPC 6128 couleur + 200 logiciels + lecteur 5" 1/4 + revue + livres + disks vierges + lecteur de K7 + 2 joystick. Valeur totale : + de 15.000 F, vendu 5.500 F. Cause achat Atari ST. Tél. 30.74.17.43.

Vds CPC 464 avec moniteur couleur. Bon état. 2.700 F. Tél. 46.30.89.42 de 18 à 20 h.

Vds CPC 6128 couleur, état neuf (garanti 9 moi) + synthétiseur vocal + digitaliseur Ara + stylo optique + 3 logiciel. Le tout valeur 9.000 F, vendu à 6.000 F. Kindel Marc, 36, rue de Mayenne, 94000 Créteil.

Vds CPC 464 couleur + 1 joystick + jeux + manuel utilisation. Le tout en très bon état. 2.500 F. Philippe. Tél. 43.46.11.92 poste 4820 ou 43.68.47.06 après 17 h 30.

Vds PCW 8256 avec imprimante plus 10 disquettes vierges + une rame de 600 feuilles. Le tout acheté 5.200 F, vendu 4.000 F. Encore garantis 6 mois avec facture. Tél. 46.57.51.23 après 18 h.

Vds TI 99/4 A + cordon magnéto + prise péritel + 2 modules jeux + B. étendu + 50 K7 + manuels + manette. 1.800 F. Pour achat du lot, donne magnéto. Marques Nicole, 17, rue de L'Avenir, 81200 Aussillon-Mazamet.

Vds PCW 8256 sous garantie avec imprimante. 5.000 F. Tél. 43.72.72.48 après 20 h.

Vds Echosoft K7, 300 F + convertisseur analogique/digital, 400 F + multiface II (interface), 400 F (6128). Tél. (1) 45.46.56.45 après 18 h (94240 L'Hay-les-Roses).

Vds pour PCW logiciel Elp fiche, 450 F. M. Gerbau, 68/70, av. du Colonel de Rochebrune, 92380 Garche. Tél. (1) 47.01.11.16 après 19 h.

Vds K7 originaux (– 60 F). Echange jeux sur discs. Envoyez vos listes. Ch. personne pour échange d'idées pour créer serveur sur CPC 464. Robert Thierry, 9, rue du Baigneur, 75018 Paris. Tél. (1) 42.55.55.40.

Vds logiciel La Solution cause double emploi et ch. Tasword pour 6128. Tél. 49.01.00.10.

Vds Amstrad CPC 464 couleur, excellent état + joystick, jeux, logiciels et livres. 2.500 F. Tél. (1) 34.15.12.30 après 17 h (Ermont, 95).

Vds CPC 464 mono, 70 jeux, 1.800 F. CPC 464 péritel jeux, 1.400 F. DD1 10 disks, 1.500 F. Drive 51/4, 40 disks, 1.400 F. 16 disks, 40 K7 originales, livres moitié prix. Bidoux Jacky, 18, rue Bertrand, 93130 Bonin. Tél. (1) 48.47.95.29.

Vds ou échange extension Vortex 512 Ko neuve (emb. origine) contrez FD1 Amstrad. Luczak Bernard, 60, rue A. Blanqui, 93700 Drancy. Tél. (1) 48.32.89.62 après 18 h 30.

Vds PCW 8256 sous garantie avec logiciel : Datamat + Graph + gestion domestique avec docs. 5.000 F le tout. Kolb Th., ch. 517, 3, rue E. Arago, 93130 Noisy-le-Sec.

Vds souris AMX, 350 F à déb. Ou échange contre stylo optique + 1 logiciel graphique (Explorateur 3,...). Faire offre à Jérôme. Tél. 66.80.70.29 après 17 h 30.

Vds CPC 464 monochrome complet. 1.600 F. Etat neuf. Tél. (1) 46.26.28.64 toute la journée (Hauts-de-Seine).

Vds CPC 6128 couleur + câble prolongateur et joystick + logiciels + CPM + docteur Logo + livre intruction CPC 6128. TBE. Vendu 4.400 F. Tél. 20.26.09.50 demander Emmanuel après 18 h 30.

Vds CPC 464 + DDI + adaptateur péritel + 40 logiciels (jeux, utilitaires : Oddjob, Discovery...). 3.000 F à déb. Fezay, 2, allée Paul Claudel, 93240 Stains. Tél. (1) 48.22.82.94 après 18 h.

Vds originaux 1/2 prix : Miami Vice, City Slicker, Sorcery, Firelord, Gauntlet, Thanatos, Light Force, Eidolon, Harry, Excalibur, Deepstrike, Sram 2, Fer et Flammes, Histoire d'Or, Masque, etc... Tél. 90.79.24.05.

Vds originaux CPC : AMX Pagemaker, Pascal Graphix Toolbox, Discology, Gestion Club, Semdraw, Tasword, Tasprint, Pocket Calc, Cine Clap, HMS Cobra, Meurtres série, Passagers Vent, Trivial Pursuit, etc... Tél. 90.79.24.05.

Suite vente PCW : Alienor, Damocles, Multiplan, Tasword 8000, Datamat PCW Graph, Pocket Base, Calc + Wordstar, PCW Paint, DR Graph, DR Draw, DB Compiler, Générateur Application DB 2 + jeux (originaux). Tél. 90.79.24.05.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + synth. vocal (Mark 2) + adaptateur péritel MP1 + livres + logiciels (50) jeux et utilitaires. 2.900 F le tout. Tél. 93.79.12.01 après 129 h.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + boîte de jeu Kidkit + jeu Million II + joysticks. Le tout acheté 4.800 F en janvier 87 sous garantie, vendu 4.200 F. Très peu servi. Tél. (1) 43.26.48.04 après 17 h.

Je suis l'auteur d'un jeu d'aventure policière graphique : "Meurtres masqués à Venise". Je vends mon logiciel 30 F (port gratuit). Les 10 premiers acheteurs gagnent un jeu d'arcade. Tél. 51.32.74.99 (Julien).

Vds Amstrad Schneider CPC 464 couleur + manuel d'utilisation + env. 50 jeux. Excellent état. 2.300 F à déb. Tél. (1) 34.87.04.03 après 20 h demander Jean-François (78113 Condé-sur-Vesgre).

Vds Amstrad monochrome, bon état + 2 joysticks + pages de listings. 2.100 F le tout. Lastovka Cyril, 11, rue Emile Jamet, 91720 Gironville. Tél. (1) 64.99.56.06.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + 2 logiciels de jeux. Etat neuf. 2.000 F. Tél. (1) 45.94.03.32 de 10 h à 20 h demander Bruno.

Vds Amtrad CPC 464 monochrome avec un joystick, un manuel et 50 logiciels de jeux. Très bon état, décembre 86. 2.000 F. Tél. 43.36.63.02 après 17 h demander Arnold.

Vds disquettes de jeu pour Amstrad CPC 6128. Prix très intéressant. Tél. 91.68.20.35 après 18 h demander Patrick.

Excellente affaire ! Vds Amstrad 464 couleur + lect. diq. 3" + 90 logiciels + manuels, docs (clefs, assembleurs, Ma...). 3.000 F. Tél. (1) 39.11.55.03 après 20 h (78300 Poissy).

Vds CPC 464 monoc. + lect. dic. DD1 + DK Tronics 64 K + adapt. péritel + joystick + 22 logiciels utilitaires et jeux + notices. 3.900 F le tout. Petat J.P., 10, rue Cambournac, 18700 Aubigny-sur-Nere. Tél. 48.58.00.26.

Vds imprimante Seikoha GP 100 A + câble pour Amstrad CPC ou tous ordinateurs sortie "Centronics", 80 col.car normaux et élargis, mode graphique, tracteur. 1.000 F. M. Montel, 38, rue Baudin, 92 Courbevoie. Tél. (1) 47.96.56.20 bureau.

Urgent. Vds CPC 664 couleur TBE + lecteur K7 + joystick + 30 logiciels (jeux, utilitaires, prof.) + 50 revues + livres. 3.590 F le tout. Xavier. Tél. (1) 47.61.00.74 le soir.

Vds magnétoscope VHS Téléfunken avec télécommande, programmable sur 9 jours, avance rapide et arrêt sur image + étuis K7. 3.000 F. Tél. 48.25.41.79 après 9 h.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + nbx logiciel (très peu servi). 2.000 F. Tél. (1) 60.03.23.98 après 18 h (région parisienne).

Vds Amstrad CPC 464, moniteur couleur, TBE + nbx logiciels + livres. 2.100 F. Tél. (1) 45.86.16.66.

Vds CPC 464 monochrome, 1.450 F. Lecteur disquette DD1, 1.450 F. Imprimante Okimate 20 couleurs + support rouleau + câble, 1.750 F. TRS 80 modèle 1, niveau 2, 500 F. Tél. 21.33.22.14 (Pas-de-Calais).

Vds sur K7 ou disquette extension Basic environ 40 instructions. K7, 100 F. Disq., 150 F. Pour CPC 464-664. Liste des instructions contre 2 timbres. Gérardin A., Impasse de Clermont, 34140 Villeveyrac.

Vds CPC 464 monochrome avec K7 de jeux et démonstration du 10.10.86 sous garantie. TBE. 2.000 F à déb. Tél. 49.43.52.13 (Clle-Levescault).

Vds sous garantie CPC 6128 mono + DMP 2000 neuve + multp. DBase, Textomat, Datamat, Calcumat, nbx jeux, joystick, câble péritel. ACHETI 7.680 F, vendu 4.500 F. Vds M.a.E. Olivetti ET 109, neuve + rubans, achetée 7.450 F, vendue 6.000 F.

Vds programmes sur disc ou les échanges contre tous matériels vieux, discs, livres, toutes vieilles choses. Liste des prog. sur demande. Vernerey, 1, rue des Oeillets, 68110 Illzach-Modenheim.

Vds CPC 464 monochrome sous garantie + 15 logiciels de jeux + crayon optique avec logiciel sur ROM. Prix 2.200 F. Boussard, 33, rue des Peupliers, 75013 Paris. Tél. 45.88.24.66.

Vds CPC 664 mono + utilitaires (DAO, Assembleur) + manuels : 1.800 F ou + lecteur K7 + 40 jeux disc (Orphée, Bob Winner, Gauntlet, Zombi...). Valeur 9.500 F. Le tout 2.700 F. 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. 39.97.83.70 (18 h).

Vue achat extér., PCW, vds TRS 80-3, 48 k, 2 drives, Trsdos, Newdos, Ldos, Assembleur, Forth, 50 jeux, Scripsit, Visicalc, Profile. Bon état. 3.000 F. Lhomme, 51, Av. Europe, 78160 Marly-le-Roi. Tél. 39.58.51.56.

Vds original sur disc : Hercule copier (Esat), copie physique de tous les progr. sur disks ! notice + disk : 4 progr. Valeur 270 F. Vendu 150 F (avec port). L. Piechocki, 8, impasse Bellevue, 57980 Tenteling.

Vds Amstrad CPC 464 moniteur couleur + 50 jeux + livres. Très bon état. 2.500 F. Tél. 30.45.11.88. Yvelines.

ECHANGES

Echange nbx jeux sur K7. Possède Space Harrier, Ikari, 1942, Cauldron 2, etc... Pas sérieux et pas rapides s'abstenir. Ch. nouveautés. Augusto Patrice, Quartier Savary, 08400 Vouziers. Tél. 24.71.73.75.

6128 ch. contacts pour échanges de progrs (possède + de 250). Ch. également contact sur région pour fonder club. Obrecht Jean-Luc, 71, rue Kempf, 67000 Strasbourg. Tél. 88.41.88.11.

CPC 6128 ch. correspondants pour échanges, dépts : 64, 40, 33, 65. Ch. n° 1, 2 et 3 Amstrad Magazine. Offre 20 F par numéro. Tél. 59.26.87.95 (Saint-Jean de Luz).

Ch. contact Amstrad 6128 pour échanger astuces et logiciels (80 logiciels) dans la région d'Albi. Tél. 63.54.82.84 après 20 h sauf le W.E.

Echange 200 jeux récents contre lecteur DD1 ou lecteur 5 p 1/4 avec ou sans contrôleur ou Mirage Imager ou Multiface 2 ou Synthé ou Tuner T.V. ou digitaliseur ou imprimante sinon 200 jeux + clavier 464 contre clavier 664, 6128. Augusto Patrice, Quartier Savary, 08400 Vouziers. Tél. 24.71.73.75.

Echange plongée bi-bouteille 3,2 m³ Spiro + détendeur Spiro 8 contre CPC 6128 couleur. Tél. 23.67.20.62 (02100 Saint-Quentin).

Possesseur d'un 464 ch. correspondants pour échanger des jeux. 100 jeux à peu près. Martin Florent, 4, rue de la République, 55200 Vignot.

Echange moniteur monochrome GT 65, bon état + nbx jeux contre moniteur couleur. Tél. 34.14.35.03.

Rech. Amstradiens (nes) pour échanges de jeux et utilitaires belges ou étrangers. Laurent Cédric, 11, rue du Canada, 6760 Virton (Belgique). Tél. 063/57.66.14 demander Cédric.

Ech. ou vds nbx jeux K7 pour 464 (+ 100). Pernet Vincent, 15, rue de Paris, 39500 Tavaux. Tél. 84.71.45.70 (Jura uniquement).

PC 1512 éch. programmes pour PC 1512 et compatibles. Pastor Patrick, 15 bis, rue Victor Méric, 92110 Clichy.

CPC 6128 éch. éducatifs, utilitaires, jeux, plans d'extensions, bidouilles en machine. Martinez Jean-Pierre, 889, rue Charles Ladane, 60880 Le Meux. Tél. 44.83.41.37 après 18 h.

Enseignant éch. moniteur monochrome + 800 F + 10 K7 de progs et jeux contre un moniteur couleur CTM 644 en bon état. M. Menin (59220). Tél. 27.43.78.91 après 20 h.

CPC 6128 ch. correspondants pour échanges. Le Boudec Daniel, 11, rue Gramme, 76620 Le Havre.

6128 + 5 p 1/4 Vortex ch. contact pour échange d'un gd nombre de programmes autre lecteur que Vortex. Peux aussi me contacter. Ferrier, 13, av. de l'Egalité, 13150 Saint-Etienne du Gres.

Vds ou éch. contre matériel ou 20 disks pleins de jeux, imprimante pour tous CPC. Vds ou échange aussi livres, logs K7 ou disks. Cotte Christophe, La Résidence du Parc, Les Noisetiers, 38430 Moirans.

Ech. K7 originaux : Jack the Nipper, Zorro, Highlander, Shogun, Music System, Room Ten, etc.. contre originaux de meurtre : L'Atlantique, M'enfin, One, Paper Boy, Manhattan, Athletes, etc... Olivier. Tél. 78.55.11.85.

Ch. possesseur CPC 464 pour échange K7 jeux en Bretagne si possible. Creignon G., Caouënnec, 22300 Lannion. Tél. 96.35.85.55 à partir de 19 h.

Ech. pour 6128 sur disks, de nbx programmes avec notices, des pokes et bidouilles. Rech. principalement des éducatifs (toutes matières) et utilitaires. M. Chehmana, 89, rue P. Boudou, 92600 Asnières.

PCW 8512 et CP 6128 ch. contacts pour échanges divers (utilisation de DBase II, gestion, langages, etc..). Magnac T., BP 04, 33240 Saint-André de Cubzac. Tél. 57.43.18.21 le soir.

Ech. ou vds 20 disquettes 3" p pleines contre lecteur 5" p 1/4. Lhermitte Serge, 18, rue A. France, 78400 Chatou. Tél. (1) 39.52.33.11.

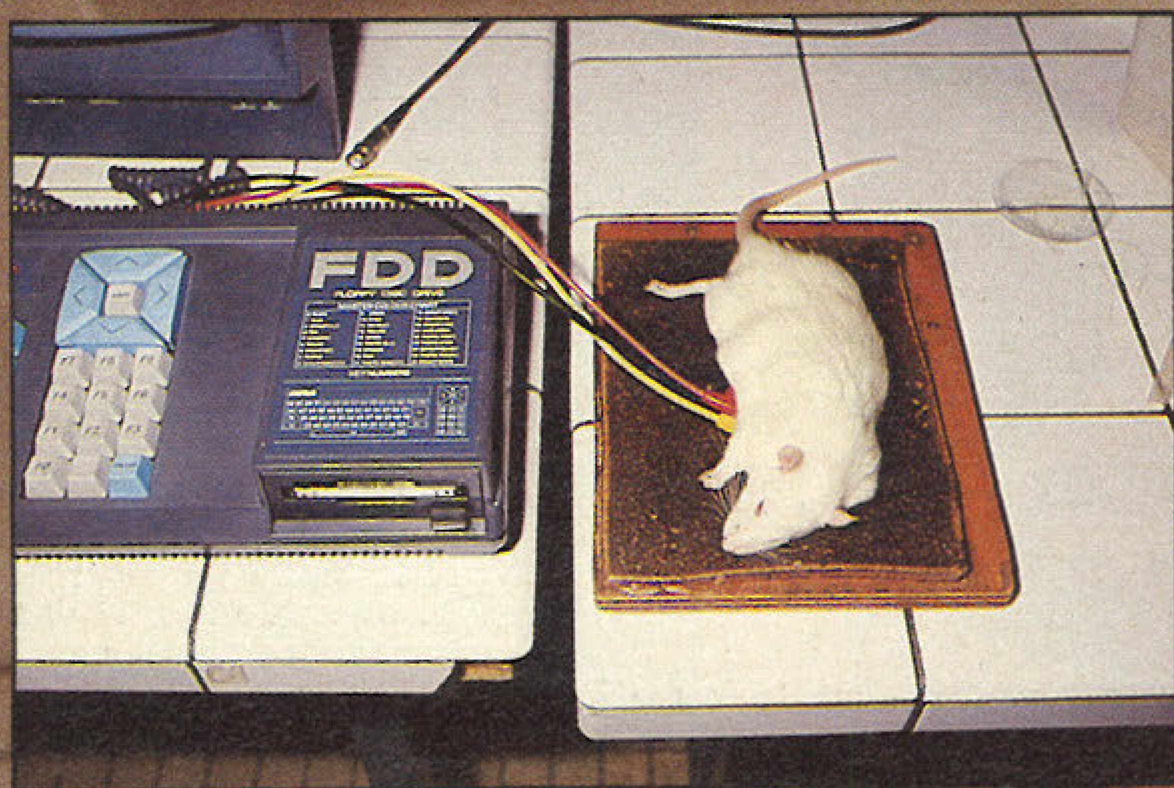
Ech. nbx logiciels sur Amstrad disquettes. Dubucq Patrick, 151, av. Pablo Picasso, 92000 Nanterre. Tél. (1) 47.73.89.02.

Possesseur Amstrad 464 échange K7 Cauldron 2 Astérix Bactron et MGT Amstrad Academy Sapiens Rally, 2 silent service strike force harrier, Macadam Bumper, Tobrouk, etc. Faire propositions. Tél. : 43.52.47.51 - A. Palis.

Cherche correspondants pour échange logiciels K7 ou 3" et divers. Ecrire à Claude Méledo - 8, rue Antoine Lavoisier, 79000 Niort. Réponse assurée.

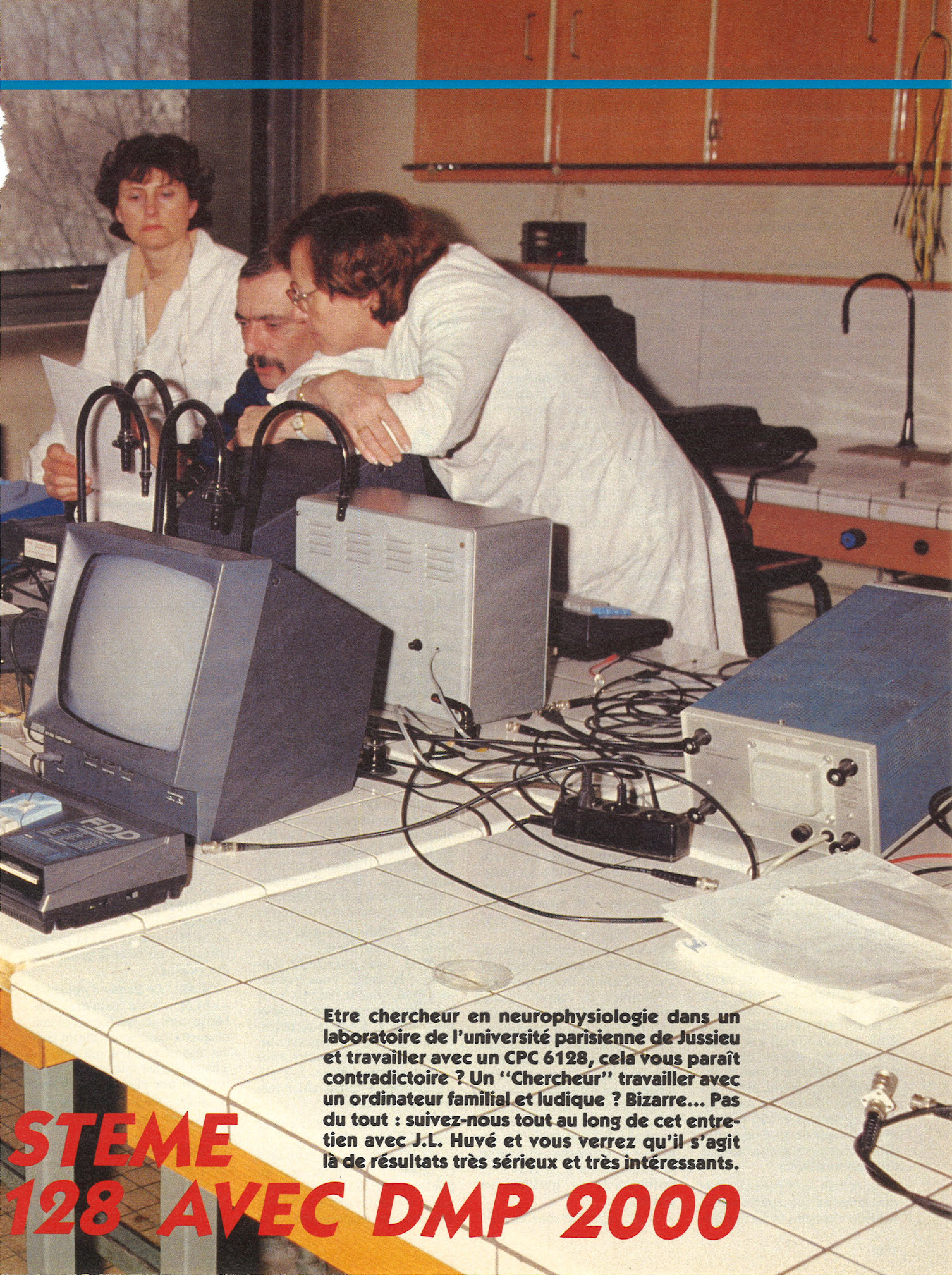
Possesseur Amstrad 6128 cherche correspondant(e) pour échanger logiciels et idées dans la région d'Albi et ses environs et vends imprimante

suite p. 160





COMPRENDRE NOTRE SY NERVEUX GRACE A UN 6



Etre chercheur en neurophysiologie dans un laboratoire de l'université parisienne de Jussieu et travailler avec un CPC 6128, cela vous paraît contradictoire ? Un "Chercheur" travailler avec un ordinateur familial et ludique ? Bizarre... Pas du tout : suivez-nous tout au long de cet entretien avec J.L. Huvé et vous verrez qu'il s'agit là de résultats très sérieux et très intéressants.

STEME
128 AVEC DMP 2000

— Amstrad Magazine : En quoi consistent vos travaux ?

— M. Huvé : il s'agit de comprendre le système nerveux d'un organisme humain ou animal. Comment est connecté, si vous préférez, l'ordinateur central avec ses périphériques et comment il les commande.

— A.M. : A quoi vous sert l'ordinateur dans vos travaux ?

— M.H. : c'est un outil qui nous permet d'aller beaucoup plus vite, de faire des corrélations que nous, chercheurs, pourrions faire seuls, mais beaucoup plus lentement. En plus, il est grand temps de se mettre à l'informatique parce que comme d'habitude il y a beaucoup de services qui sont restés en retard. On a refusé le saut en calcul par le biais de l'ordinateur pendant des années, maintenant nous avons un retard fou qu'il convient de combler, car certaines personnes se sont accrochées au vieux système du pied à coulisse et au décamètre parce que l'on "avait des engins qui étaient très bien". Il faut en neurophysiologie comme dans d'autres spécialités des ordinateurs qui permettent de travailler vite.

— A.M. : Pourquoi avoir choisi un ordinateur Amstrad alors que dans un laboratoire on pourrait s'attendre à trouver une machine plus qualifiée ?

— M.H. : je vais vous répondre très rapidement : cette course-poursuite imbécile qui dit que pour être plus performant on doit avoir un 16/32 bits ou un 32/64, alors que dans nos spécialités nous n'avons pas encore exploité toutes les possibilités d'un 8 bits est grotesque. Commençons d'abord par connaître à fond les capacités de la machine et lorsque nous arriverons aux limites nous aviserons. Or nous nous n'y sommes pas encore dans la majorité des cas. L'Amstrad qui est un 8 bits est tout-à-fait correct et est largement suffisant pour mettre en œuvre des gestions de machines, je ne me sers même pas de son Basic évolué. Quant à sa capacité mémoire, elle est limitée à 64 K ce qui oblige à des découpages de programmes, mais j'arrive à faire tourner sur Amstrad des programmes de 100 K. Bien sûr cela suppose un menu principal qui en permanence appelle des sous-ensembles.

C'est certain, cela pose de petits problèmes en conception mais à la limite c'est plus facile de repérer une erreur dans un listing de 100 K découpé par tranches de 18 ou 20 K qu'un listing d'un seul bloc. La troisième raison du choix de l'Amstrad ; c'est que je suis aussi enseignant et que je m'adresse à une population d'étudiants qui n'a pas les moyens de se permettre d'acheter le dernier 16/32 bits qui coûte une fortune, alors que l'Amstrad a un rapport qualité/prix très intéressant.

— A.M. : Combien de programmes avez-vous ?

— M.H. : une quinzaine.

— A.M. : Quels sont les programmes que vous utilisez ?

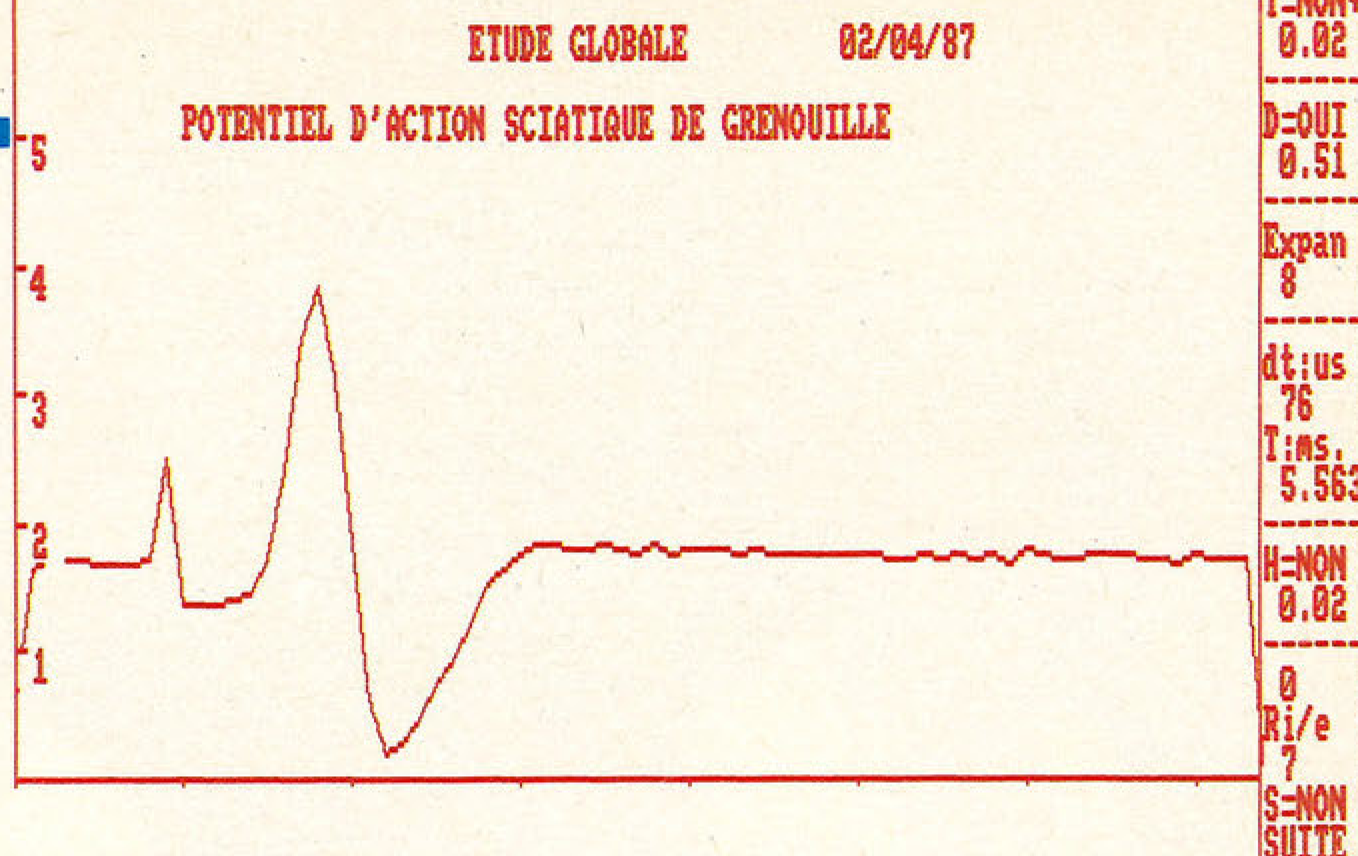
— M.H. : aucun programme dans le commerce, je crée tous mes programmes.

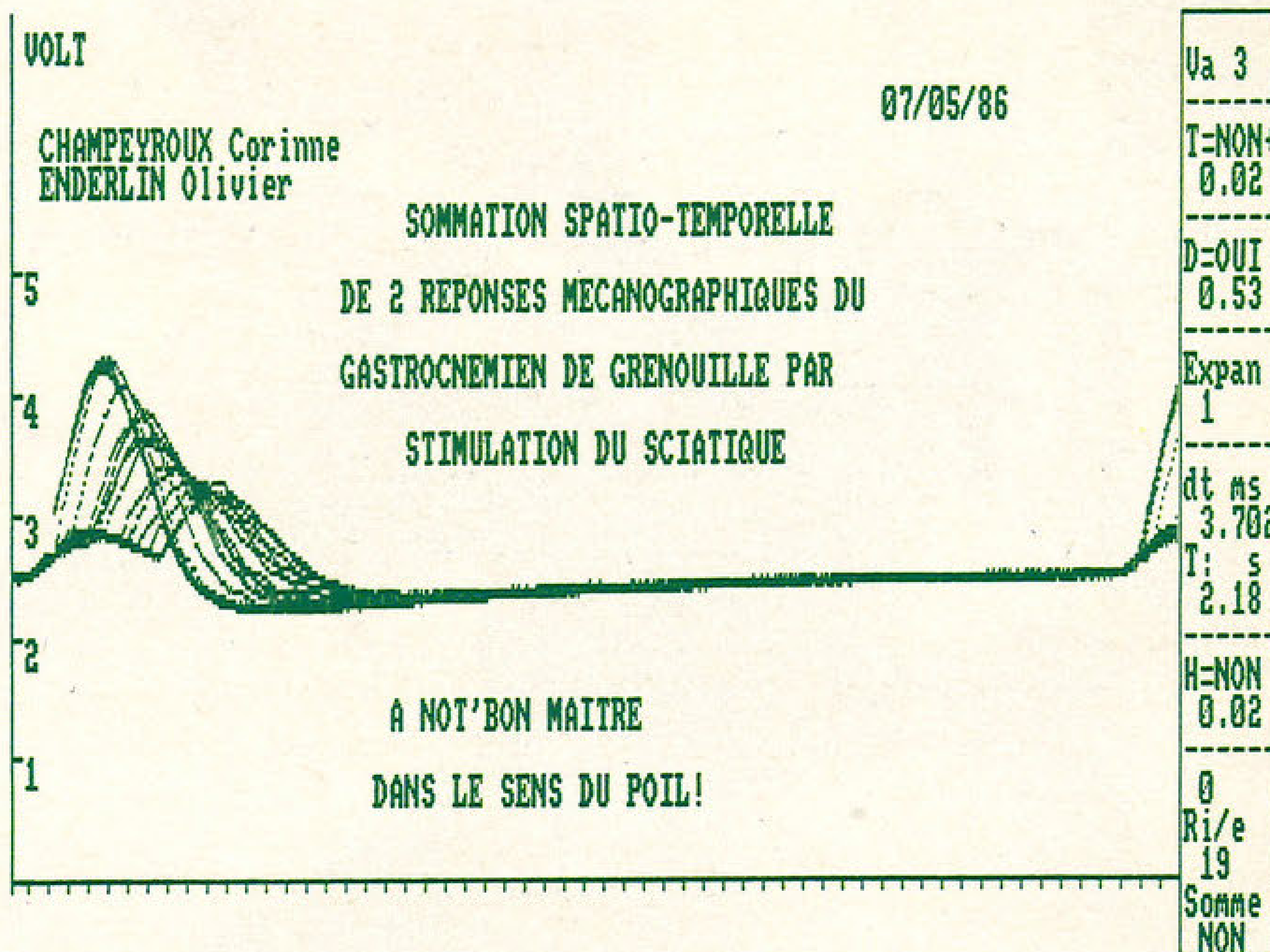
— A.M. : Combien de temps avez-vous mis pour les faire ?

— M.H. : j'ai mis à peu près deux ans pour faire tous mes programmes, il y en a d'environ 100 K et bien sûr des moins longs.

— A.M. : Utilisez-vous des interfaces ?

— M.H. : Oui, elles sont construites ici. C'est-à-dire que généralement ce sont des convertisseurs numériques analogiques ou le contraire. Car non, le gros problème c'est que nous avons un signal physiologique donc pour le passer sur ordinateur ce n'est pas très facile. Le problème actuellement est comment réussir à faire les résultats de la pression artérielle ou veineuse sur l'ordinateur. Je suis en train de mettre au point un transducteur altimétrique que je vais interfacer sur l'ordinateur. Comme ça l'Amstrad sera capable en temps réel de mesurer la pression artérielle et de faire toutes les analyses corrélatives et de les sortir sur imprimante. Un Amstrad suffit largement, pas besoin d'un ordinateur hyper-puissant. Actuellement je travaille avec un laboratoire de géologie dynamique de Paris 6, ils ont des spectrographes de masse. Quand vous essayez d'acheter l'analyseur final qui gère le spectrographe de masse, ça coûte une vraie fortune, alors ils ont acheté un Amstrad 464. Tout est géré en langage machine et il est devenu le terminal d'acquisition du spectrographe. En plus le gros avantage de l'Amstrad c'est que je peux le mettre dans une valise, je l'emmène où je veux et il est opérationnel en quelques secondes.





— A.M. : Quelles sont les utilisations de votre Amstrad en dehors de votre travail ?

— M.H. : actuellement j'ai deux bateaux qui sont équipés d'Amstrads qui tournent en permanence, je suis en train de les interfacer sur un radar. Grâce à mon ordinateur, je vais en faire un radar numérique qui sera en plus interfacé sur le pilote automatique et sur l'écho sondeur. Comme ça le radar, le pilote automatique, le sonar seront gérés par l'Amstrad. J'ai même fait marcher l'Amstrad certains matins avec 70 % d'humidité c'est proche du ruissellement et tout a fonctionné correctement.

— A.M. : Fabriquez-vous vous-même vos interfaces ?

— M.H. : oui, pour l'écho sondeur, c'est facile. Vous émettez un signal, vous le recevez, vous calculez le temps entre les deux puis, vous affichez la distance. C'est tout simple, vous avez un écho sondeur à mémoire avec alarme si vous voulez. Il n'y a pas de limite à l'imagination même avec un 8 bits.

— A.M. : Vous avez d'autres exemples ?

— M.H. : un jour j'ai lu un article médical qui disait que les douleurs dûes à l'arthrose pouvaient s'atténuer grâce à l'action des champs magnétiques. J'ai alors eu une idée. J'ai créé un petit programme avec un générateur magnétique et je l'ai essayé sur un ami. En un mois de traitement, sa consommation de médicaments a chuté d'un tiers !

— A.M. : Un autre sujet maintenant, avez-vous eu des problèmes techniques avec votre Amstrad ?

— M.H. : Quelques problèmes avec le moniteur qui ont été résolus avec le S.A.V. d'Amstrad France.

— A.M. : Je vois que vous avez une DMP 2000, en êtes-vous satisfait ?

— M.H. : oui ça va, la grosse critique c'est le coût prohibitif des rubans.

— A.M. : Le lecteur 3 pouces ?

— M.H. : c'est peut-être une bêtise mais je préfère avoir une disquette comme ça plutôt que des disquettes 5'1/4, qui sont tellement fragiles que lorsqu'on les tord un peu elles sont fichues.

— A.M. : Pour finir est-ce que vous avez un Amstrad chez vous ?

— M.H. : oui bien sûr.

— A.M. : Vous jouez ?

— M.H. : non jamais.

Louis-Philippe Fanton

Cher Pierre,
Tu l'a connais c'te pub. ???
Allez, j'te file un tuyau la liste des meilleurs
j'ai points de vente S.I.S.
Ils peuvent te trouver tout ce qu'il y a de bien pour ton Amstrad, en + ils sont pas chers, super sympa et...
Ils t'aiment ... eux !!!
On s'attend là-bas OK ? A tt de suite
Hervé

S.I.S.

Que voulez-vous, les autres nous aiment !!!
...Et vous ?

SAGEST-INFORMATIQUE-SOFTWARE
1er distributeur Français pour AMSTRAD, à votre service.
12, rue du Chablais
74100 ANNEMASSE
50.92.44.44 +

67 - PUCE TETI
23 rue de Zurich
STRASBOURG
tel : 88.36.68.02

50 - ETABLISSEMENT HOUYVET
11 rue havin
SAINT-LO
tel : 33.57.11.39

74 - SAGEST - INFORMATIQUE
18 rue Léandre Vaillat
ANNEMASSE
tel . 50.92.85.80

62 - MICROGICIEL
Micro Informatique et Logiciels
2 pl. P. Bonhomme
SAINT-OMER
tel : 21.93.67.99

64 - BASE 4
11 rue Samonzet
PAU
tel : 59.83.78.78

97 - B.I.S.
Bureautique - Informatique Services
107 Rue Marius et Ary Leblond
LE TAMPON (REUNION)
tel : 262.19.27.93.15

S.I.M.

Si tu veux recevoir le nom du point de vente S.I.S. le + proche de chez toi, complète ce petit coupon, découpe le et envoie le à : S.I.S.
12 rue du Chablais 74100 ANNEMASSE
Hervé

TON NOM :
TON PRENOM :
TON ADRESSE :

CODE POSTAL ____ VILLE

TON ORDINATEUR :

AMS 22

suite de la p. 154

mante Epson 80 : 1 000 F. Expédition possible. Tél. : 63.54.82.84 (après 20 h).

Échange jeux et utilitaires sur CPC 6128 (dont Ikari Warriors, Bob Winner). Tél. : 46.38.78.27 demander Pascal.

CPC 6128 cherche correspondants pour échanges divers (jeux, programmes, idées). Réponse assurée. Tél. : 94.91.51.52. Christian Dumas - 53, rue du Roi René, 83200 Toulon.

PC 1512 et CPC 664 cherche contacts pour échanges logiciels professionnels compta., fact., paie, utilitaires et éducatifs, conseils pour installer CPC et imprimante sur un véhicule. Tél. : 98.68.15.24. (le soir).

PCW cherche contacts pour échanges avec tous pays. Réponse assurée. Patrice Anton, palettes 31, 1212 Grand-Lancy, Genève (suisse).

CPC 6128 ch. correspondant(e)s en vue d'échanges utilitaires et jeux. Tél. 59.39.34.01 demander Jean-François.

Ech. moniteur monochrome Amstrad + 80 logiciels au choix sur disk + nbx listings + joystick + nbx manuels et revues Amstrad + 200 F contre moniteur couleur Amstrad bon état. Tél. 56.89.38.49 (Bordeaux de préférence).

Ech. logiciels disk 3 p sur Amstrad. Pas sérieux s'abstenir. Masson William, 20, rue Paul Eluard, 93000 Bobigny.

CPC disque rech. contacts pour échange de logiciels (Hercule, Discology, Histoire d'Or, Passagers Vent, Dakar 4 × 4, Short Circuit) toutes les nouveautés. Perrard Samuel, 3 E, rue du Fort, Chevreuse, 10000 Troyes. Tél. 25.74.37.12.

CPC 464 + 6128 rech. correspondants pour éch. de logiciels. Poss. de nbx jeux. Lallemant Marian, 6, rue Guy Mollet, 62138 Billy-Berclau. Réponse assurée.

Ech. nbx logiciels de tout genre sur CPC dont beaucoup de nouveautés (Archanoïd, Asphalt, Nemesis, Sigma 7, Impossaball, etc...). Fleury Christian, 6, Cité Jean Moulin, 28110 Lucé.

Ech. ordinateur de poche TRs 80 PC 4 + interface K7 + imprimante + lecteur K7 contre CPC 6128 couleur ou monochrome. Merci. Guibal Franck, 60, av. Jean XXIII, 49000 Angers. Tél. 41.47.30.35.

Posssesseur CPC 664 ch. Amstradistes en vue d'échange de softs utilitaires et autres (je possède Sram 2., Bob Winner, Fer & Flamme...). Leblanc Eric, 8, rue Albert Camus, 38320 Eybens.

Ech. jeux pour Amstrad CPC 646 (K7 ou disc). Possède qques nouveautés (Druid, Frost Byte, Scooby Doo, Dan Dare...). Tél. 75.32.04.97 demander Lionel.

Ech. logiciels sur disquettes (+ 200). Rech. copie d'écrans et prog. pour faire fonctionner l'imprimante + ttes propositions. Tél. 44.88.15.15 le soir.

CPC 6128 ch. correspondants pour échange programmes (jeux et utilitaires) sur disks. Stadler J.-Marc, 50, rue des Ecoles, 57700 Neufchef.

CPC 464 + disk échange très nombreux softs (disk, K7). Réponse assurée. Ecrire à Laurent Coulon, La Cascade, 71570 La Chapelle de Guinchay.

CPC 6128 cherche correspondant(e)s pour échanges. Ecrire à Bal Nicolas, 7, Grande Rue, Long, 80510 Longpré.

ACHATS

Ach. nbx jeux pour Amstrad 464 couleur. Envoyer liste (avec nom et adresse ou tél. + prix des jeux). Bayard Xavier, 1107, Quartier des Belles Portes, 14200 Hérouville-saint-Clair.

CPC 464 ach. ou éch., les jeux en K7. Teh Hooi Chueen, 18, rue de la Grande Chaumière, 75006 Paris. Tél. (1) 46.34.51.13 avant 11 h et entre 16 et 18 h.

Urgent. Ach. lecteurs de disquettes DD1 + logiciels si possible. 700 F max. Faire offre à Vincent. Tél. 60.89.09.62 après 18 h 30.

Ach. lecteur de disquettes DDI 1 avec cordon pour CPC 464, 700 F max. Vanderhaegen Olivier, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. (1) 43.03.52.91.

Ach. lecteur de disquette DD1 en bon état et complet (notice) et des disques de jeux. Omassi Xavier, 16, av. Gal de Gaulle, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. (1) 39.18.23.00.

Urgent. Ach. lecteur de disquettes DDI 1 en très bon état. Labaune Yves, 17, route de Montcoy, 71670 Le Breuil. Tél. 85.55.49.02.

Ach. K7 éducatives de maths, histoire pour Amstrad CPC 464. Livres de programme de maths, livres et K7 pour 5e et 4e. Drevet Steve, Appt. de la Mairie de Souanyas, 66360 Olette. Tél. 68.97.07.90 après 18 h.

Rech. programmes éducatifs sur disquettes (niveau maternelle et primaire). Tél. (1) 69.30.51.97 après 17 h demander Pascal.

Ach. lecteur de disquettes DDI 1 pour 464 couleur + DMP 1. Faire offre. suis amateur logiciels ésotériques, achat ou éch. avec K7 jeux. Hébert G., BP 8, 46260 Limogne-en-Quercy.

Ch. drive DDI 1 pour CPC 464 (entre 800 et 1.000 F). Ch. ausi contact sur Marseille et environs pour échanges sympas (jeux, utilitaires). Gautier Stéphane, 96 A, rue de la Granière, 13011 Marseille. Tél. 91.44.88.74.

Ach. CPC 6128 sans moniteur. Ch. contacts dépt. 84. Tél. 90.60.13.41 hors heures bureau (Vaucluse).

PCW ach. microdroft Tinmatic gestion association Logys, Turbo, Database, Toolbox, V D originaux pour PCW. Top secret : Orphée recherche Bob Winner, Passager Vent. Peigus Conan, Ansouis, 84240 Tour d'Aigues.

Très urgent, achète porte-lentille pour Tomawak (non piraté). Toutes offres acceptées. Ou vends Tomawak sans porte-lentille, 50 F. Tél. 63.33.38.37, le soir. Demander Alex.

Suis acheteur d'un PCW 8256 ou d'un PCW 8512. Tél. : (1) 47.66.03.02 (Paris).

Cherche désespérément K7 « Code de la route » ce logiciel aurait cessé d'être commercialisé ou éventuellement accepterais échanges de nombreux logiciels. Remerciements. Paulo. Tél. : 45.92.63.74 (département 16).

Achète 10 F pièce Règle en français de Sky Fox, Samantha Fox, Combat Lynx, Beach Head 1, Fighter Pilot, de Ath Wake. Thierry Firrincieli 342, parc des amandiers, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.10.39 (Amstrad K7).

Achète lecteur de disques DD1 en bon état à 1 000 F et vends jeux originaux sur K7 à 50 F pièce (M'ENFIN, 1942, Light Force, Bactroni, etc.). Tél. : 64.37.58.10 (Seine-et-Marne).

CPC 6128 recherche programmes. Réponse assurée. Envoyer liste à : M. Despres G. Boîte postale 55, 50130 Octeville. Pas sérieux s'abstenir.

EMPLOIS

Editeur rech. ttes régions, personnes très sérieuses pour travail à domicile (4-5 h par semaine). Dossier contre env. timbrée libellée à votre adresse + CV. Ducrocq, BP 2237, 13208 Marseille Cedex 01.

Secrétaire donne cours traitement de texte sur PCW : nbx exercices pratiques, trucs, astuces qui vous permettront de maîtriser toutes les fonctions de votre traitement de texte. Tél. 43.48.54.57 après 18 h.

DIVERS

Vds ou éch. logiciels contre logiciels ou matériel défectueux. Rech. trucs et astuces LM. Blanckaert David, 55, av. du Gal de Gaulle, 59840 Lompret. Tél. 20.93.67.24 après 19 h.

A.P.C.R. Association loi 1901, initiation à la micro-informatique, programmation basic, traitement de texte, atelier enfants à partir de 7 ans. Pour tout contact. Tél. 78.27.21.58 (rue Leynaud, 69001 Lyon).

Ch. rens. pour le jeu "Les Passagers du Temps". Pouvez-vous m'aider ? Mme Riba Christiane, 12, allée des Sablettes, Launaguet, 31140 Aucamville.

Ch. documentation sur modem carte logiciel de communication (pour Amstrad 6128 et CPC 464). Weber Jean-Philippe, 40, rue Molkenbronn, 67380 Lingolsheim.

Débutant rech. correspondant utilisateur confirmé sur PCW 8512 ou 8256 pour échange. Rech. aussi club Amstrad sur Paris ou région parisienne. Tél. (1) 45.67.22.10 après 20 h.

Vous ne comprenez pas vos notices en anglais ? Envoyez-les moi, je vous les traduis. Travail rapide. Joignez un petit chèque (montant à votre appréciation). Pereira José, 2, place B . Albrecht, 93100 Montreuil.

Ch. Amstradiens spinaliens pour contacts. Dans "Elite", quelqu'un peut-il me dire comment m'arrimer aux stations Coriolis ? Perio Rémi, 15, rue Rualmenil, 88000 Epinal. Tél. 29.35.11.06 heures bureau.

Ech. moniteur monochrome garanti 10 mois + 500 F ou logiciel contre moniteur couleur pour 6128. Chaloyard A., 33 bis, rue Lebon, 78500 Sartrouville.

Rech. possesseur de 6128 passionné par les phénomènes de hasard (probabilités, statistiques, etc...), s'intéressant au loto en particulier pour échange et rech. d'idées créatives. Tél. 47.57.68.53.

Ch. programme pour tranférer tous logiciels de K7 à disquettes. Ech. aussi K7 ou disquettes de jeux. Arnaud Patrice, 15, rue Georges Bizet, 78530 Buc.

Ch. contacts pour CPC 6128 3" ou 5" 1/4. Tél. (1) 45.99.22.64 après 19 h.

Wanted : programmeur fous, graphistes déments, musicos. Urgent. Envoyez vos coordonnées à : Torcheux Christophe, 32, rue des Iles Glénan, 78310 Maurepas.

Association réalise programme éducatif pour le primaire sur CPC 6128. Ecrire ou tél. Bio-In fo, 28, av. Charles de Gaulle, 91210 Draveil. Tél. (1) 69.40.78.04 le soir.

Je possède un 464 avec drive + un minitel. Je voudrais me lancer dans la télématique, tous rens. et aides seront les bienvenus. Ech. aussi nbx logiciels. Martel J.M., 42, Mail Marcel Cachin, 38600 Fontaine.

CPC 6128 rech. contacts sur le 5 p 1/4 Jasmin AM5D + et logiciel de transfert en 360 K par face. Tél. 51.62.05.15 demander Christophe.

Ch. contacts pour PCW (jeux et utilitaires). Choquet Marc, Hautvillers-les-Prés Jaunes, 51160 Ay.

CPC 6128 ch. contact sur région d'Orléan. Jean-Noël. Tél. 38.64.15.39.

Particuliers, commerçants, artisans, PME, pouvons imprimer pour vous programmes, états, listings, devis, rapports, mémos, CV, etc. Tél. 42.81.22.27.

Recherche ordinateurs toutes marques (ordinateur donné gratuitement) pour former club. Paye frais de port. Envoyer vos dons à : Marc Bendel - 1, rue Leprince Ringuet, 54580 Auboué.

Cherche listing "AMSYNTH" sur Amstrad magasine n° 16.5 possible. Envoyez-moi ce listing au plus tôt à : Pierre-Louis Mura - 30, rue Aymard-Durivail, 38160 St-Marcellin par courrier. Tél. : 76.64.00.66 si problème.

Cherche notice en français Midway, Spitfire 40. Merci. Ecrire à : M. P. Colin - 6, villa C. Delescluze, 91000 Evry.

DU MUSCLE SUR AMSTRAD

Chose promise, chose due. Comme nous vous l'avions annoncé le mois dernier en tête de notre dossier simulateurs, les sportifs de l'Amstrad ne devaient pas rester longtemps à l'écart. Après l'usure des nerfs, voici le travail des muscles ; à quand les sports cérébraux ? Bientôt peut-être. En attendant, sortez les sudisettes, les shorts et les maillots, vos Amstrads vous promettent de belles et saines suées, ou tout au moins une bonne mise en condition avant l'été...

SUMMER GAMES II

PC 1512

Une spectaculaire cérémonie d'ouverture nous accueille dans Summer Games II. Un athlète court allumer la flamme olympique sous les vivas du public en délire. Les colombes, symbole de paix, sont lachées au dessus du stade. La compétition peut commencer.
Comme toujours dans ce genre de logiciels, le joueur se voit proposer diverses options, dont les inévitables "participer à toutes les épreuves", "participer à quelques épreuves" et "participer à une épreuve". Plus quelques gadgets : son on/off, tableau des records, revoir les cérémonies d'ouverture et de fermeture. Les épreuves sont au nombre doucement binaire de huit, et on peut y participer soit au clavier, soit au joystick, avec un nombre de joueurs pouvant varier de un à huit : triple saut, aviron, lancer de javelot, équitation, saut en hauteur, escrime, cyclisme et canoë.
Pour chacune de ces épreuves, toutes plus difficiles les unes que les autres, il faut d'abord s'être préparé mentalement et physiquement : massages du poignet et hargne à gagner seront de mise. Le joystick, le clavier et votre main seront sans cesse sollicités, à tel point qu'il est préférable d'avoir prévu au préalable toute une série de rechange pour chacun de ces articles.
Allez, poum, zim, bang, le public se laisse aller à un gigantesque délire applaudissoire, avec une célérité provocante, voire déplacée, que même les hooligans lui enviraient, puis c'est le début de la première épreuve, le triple saut.
Une concentration est absolument nécessaire pour le réussir : il faut prendre son élan, courir, et enfin sauter. Une coordination à toute épreuve ainsi que des réflexes d'une extrême rapidité et précision sont requis, sinon le saut est râté. Et comme en plus, on ne dispose que de trois essais, il vaut mieux réussir le premier d'entrée. Ah, maudits soient les programmeurs d'être aussi bons !
Et l'aviron, et le javelot, et toutes les autres épreuves sont du même genre, difficiles mais si réalistes. Il faudra quelques longues heures d'entraînement pour maîtriser parfaitement ce jeu, et espérer pouvoir inscrire son nom au firmament, parmi les records mondiaux. Intéressante option, la table des scores est sauvegardée sur disque à chaque fois qu'un intrépide joueur a l'honneur de pouvoir y faire figurer son amusant patronyme, ce qui permet, au fil des jours, des mois et des années (pourquoi pas ?) de voir et savoir les progrès ainsi réalisés. Vraiment, il n'y a rien à redire à ce logiciel, sûrement le meilleur de sa catégorie.



(Précisons qu'il est distribué exclusivement par Amstrad France, ce qui le rend encore plus attractif : prix défiant toute concurrence !)

Stéphane Schreiber



AMERICA'S-CUP CHALLENGE

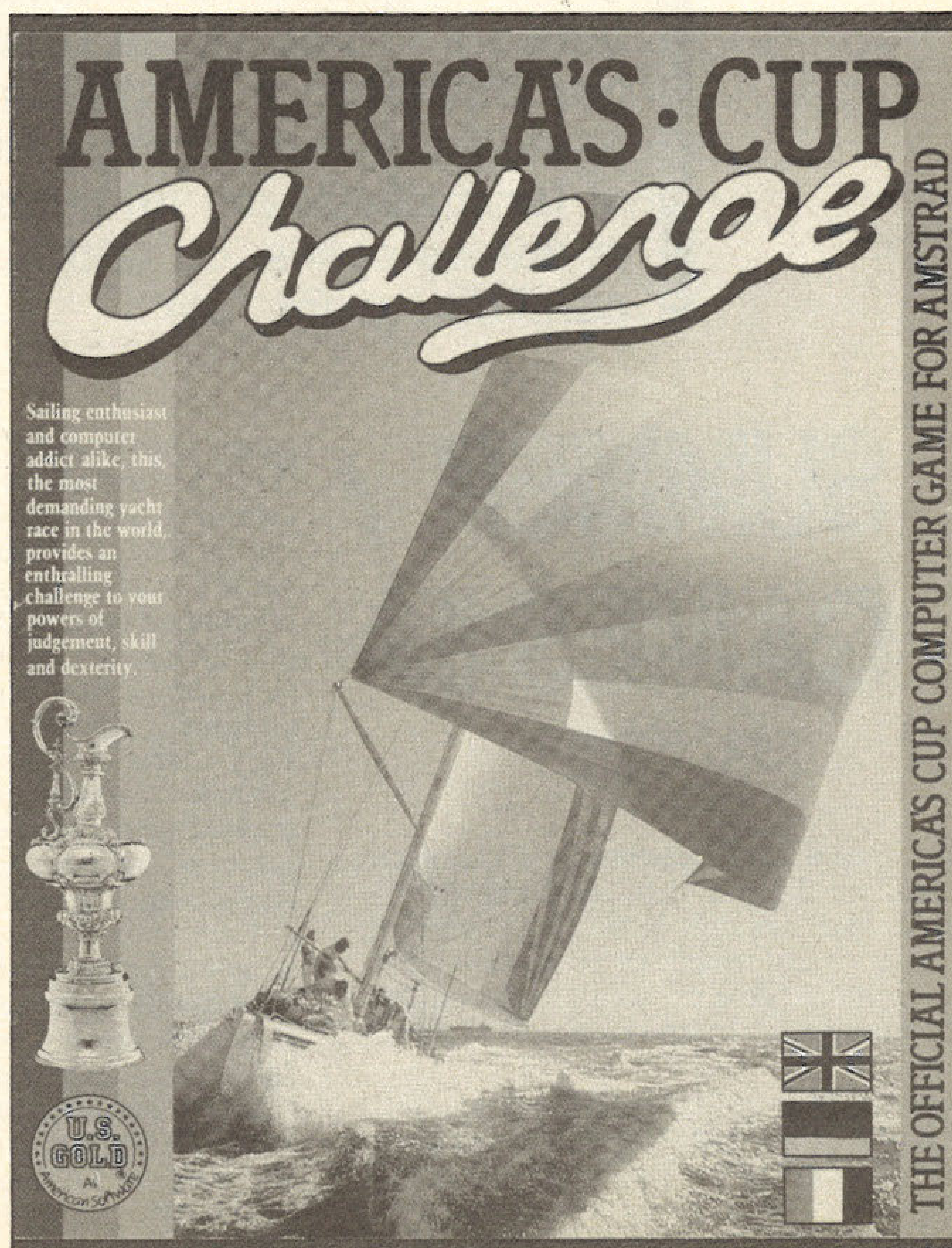
US Gold - CPC

La fascination bien compréhensible qu'exerce sur le public, une course aussi spectaculaire médiatique que l'America's-Cup, a de quoi susciter bien des vocations. Comment en effet ne pas être béat d'admiration, devant ces aventuriers ruisselants au visage buriné, se battant avec un courage et une fougue exemplaires, pour l'obtention d'une coupe ridiculement baroque, dont le classicisme désuet fit le charme des vases de nuit de nos ancêtres.

L'occasion est ici offerte à d'aucuns, de s'identifier à un "skipper" d'un magnifique douze mètres à la voilure imposante et de connaître enfin l'exaltation de ce que l'on nomme "l'esprit d'équipage" via un robuste joystick. Les règles de cette célèbre compétition sont ici scrupuleusement suivies. Les peu férus de ce type d'aventure, devront bien sûr se familiariser avec les termes maritimes propres aux voiliers tels que : la baume, le genois, le spinnaker, tribord, babord, mille sabords, à l'abordage, les femmes et les enfants d'abord, etc., mais la notice est à ce sujet suffisamment initiatrice. On peut jouer seul ou contre l'ordinateur et s'entraîner tout à loisir. La majeure partie de l'écran représente la course vue de dessus où une séparation verticale est pratiquée lorsque les bateaux sont par trop éloignés. Le joystick permet de choisir les voiles, de les hisser ou de les abattre avec plus ou moins d'aisance selon votre habileté à "l'enrouleur" et de contrôler la direction par le mode dit de "Helmsman".

La partie inférieure de l'écran offre une vue d'ensemble "radar" de la course (bouées, positions relatives des concurrents) et pour chaque joueur : un compas, un indicateur de vitesse et de direction du vent, de vitesse et de direction du bateau, un chronomètre et le numéro des huit épreuves. En outre, il ne tient qu'à vous d'apprécier diverses indications, pour modifier en conséquence et à bon escient votre navigation.

Jean-Claude Paulin



BOUTIQUE PROFESSIONNELLE : 43.28.00.71

ORDIVIDUEL — 22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06** — **ORDIVIDUEL**

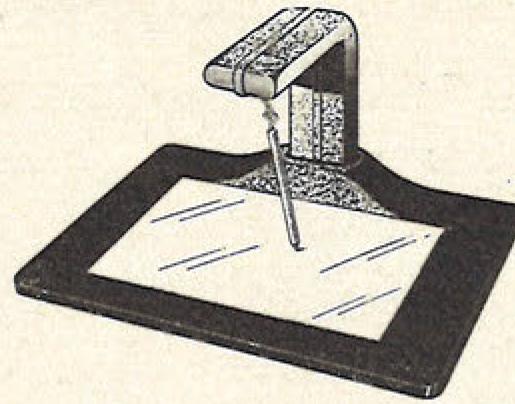
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant **directement de votre T.V.** Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.

☐ digitaliseur ARA . . . . 990 F



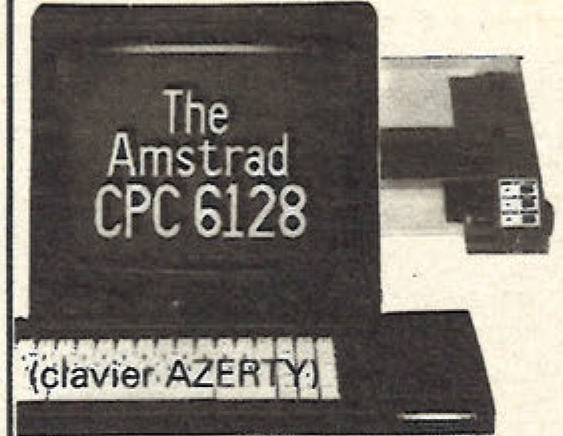
Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom",...)

☐ graphiscope II (avec logiciel cassette) .... 990 F
☐ graphiscope II (avec logiciel disquette)........ 1050 F

dk'tronics

Les complices de vos Amstrad

PCW :
☐ extension 256k .... 399 F
☐ extension horloge .... 499 F
☐ interface joystick .... 399 F
☐ interface joystick + musique .... 499 F
CPC :
☐ 64 K pour 464-664 .... 499 F
☐ 256 K silicon disc pour 6128 .... 999 F
☐ 256 K RAM pour 6128 .... 999 F
☐ 256 K silicone disc pour 464-664 ...... 999 F
☐ 256 K RAM pour 464-664 .... 999 F
☐ crayon optique 6128 .... 299 F
☐ crayon optique 464 .... 299 F



SUPER-PROMOTION

☐ **CPC 6128 coul + impr. DMP 2000 .... 5490 F**

☐ CPC 6128 monochrome .... 2990 F
☐ CPC 6128 couleur .... 3990 F
☐ CPC 464 monochrome .... 1990 F
☐ CPC 464 couleur .... 2990 F
☐ imprimante DMP 2000 . . . . **1690 F**
☐ interface RS 232 (Amstrad) . . . . **590 F**
☐ souris . . . . **690 F**
☐ 1er lecteur de disquettes . . . . **1990 F**
☐ 2ème lecteur de disquettes . . . . **1590 F**
☐ mangétophone (avec câble) . . . . **340 F**
☐ câble magnéto . . . . **50 F**

☐ PCW 8256 .... 4750 F
☐ PCW 8512 .... 5925 F
☐ 2[e] lect. PCW 8256 .... 1990 F
☐ interf. RS 232/centronic .... 690 F

Disquettes vierges
☐ à l'unité .... 31 F
☐ par 10 .... 275 F
Cassettes vierges C20
☐ les 5 .... 45 F
☐ les 10 .... 80 F

produits DART

STYLO OPTIQUE : De loin le meilleur de tous, le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.

☐ stylo optique . . . . 349 F

SCANNER GRAPHIQUE : Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.

☐ scanner graphique "DART" . . . . . . 790 F



☐ joystick compétition
PRO5000 . . . . 170 F

Rallonge alimentation + vidéo
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 464 . 130 F
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128 180 F
☐ housse pour moniteur + clavier . . . . . . 175 F
(préciser couleur ou monoc.)
☐ ruban imprimante DMPI (par 2) . . . . 198 F
☐ ruban imprimante DMP 2000 . . . . 99 F
☐ adaptateur peritel tous CPC . . . . 490 F

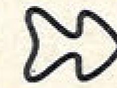
Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic".
☐ câble imprimante . . . . 150 F

INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC

CARACTÉRISTIQUES
- PAL SECAM
- 16 chaînes
- UHF-VHF
- haut-parleur integre
- sortie casque

☐ **interface TV** (avec câble) .... **1490 F**

SYNTHÉVOC 1



"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !

☐ synthétiseur vocal .... 549 F
☐ 7 logiciels vocaux sur disquette .... 195 F

LOGICIELS CPC

	C	D
bob winner		☐ 185 F
bomb jack 2	☐ 100 F	☐ 150 F
bridge	☐ 265 F	☐ 299 F
budget familial	☐ 140 F	☐ 220 F
calcumat		☐ 450 F
carte de france	☐ 150 F	☐ 190 F
city sliker	☐ 100 F	☐ 140 F
colossus chess 4	☐ 110 F	☐ 145 F
D.A.M.S.	☐ 295 F	☐ 395 F
data mat		☐ 450 F
dbase II		☐ 790 F
dessin 3D		☐ 245 F
autoformation à l'assem.	☐ 195 F	☐ 295 F
fer et flammes (2 disq.)		☐ 295 F
fighter pilot	☐ 100 F	☐ 150 F
floopy (magazine)	☐ 38 F	☐ 69 F
future knight	☐ 110 F	☐ 155 F
gauntlet	☐ 105 F	☐ 145 F
grand prix 500	☐ 150 F	☐ 180 F
gunf. + way tig. + visit.	☐ 154 F	☐ 195 F
hit pack n° 1 (4 log.)	☐ 100 F	☐ 140 F
hit pack n°2 (6 log.)	☐ 105 F	☐ 150 F
infiltrator	☐ 115 F	☐ 145 F
kentel	☐ 390 F	

	C	D
kid kit	☐ 280 F	☐ 280 F
konami's coin op hits	☐ 110 F	☐ 145 F
l'aigle d'or	☐ 160 F	☐ 199 F
la cuisine française		☐ 199 F
la solution		☐ 950 F
le 5[e] axe	☐ 120 F	☐ 120 F
diam. île maudite	☐ 180 F	☐ 220 F
le secret du tombeau	☐ 160 F	☐ 199 F
leader board	☐ 115 F	☐ 160 F
les cavernes de thénébé	☐ 120 F	☐ 180 F
les passagers du vent	☐ 290 F	☐ 290 F
les templiers d'Orven	☐ 180 F	☐ 220 F
lorigraph	☐ 195 F	☐ 295 F
loto	☐ 125 F	☐ 175 F
m'enfin	☐ 145 F	☐ 185 F
m.a. base	☐ 165 F	
macadam bumper	☐ 145 F	☐ 240 F
manhattan	☐ 140 F	☐ 180 F
maracaïbo	☐ 135 F	☐ 175 F
masque		☐ 185 F
mastertronic disq. n° 1		☐ 99 F
mastertronic disq. n° 2		☐ 99 F
mastertronic disq. n° 3		☐ 99 F
miami vice	☐ 100 F	☐ 150 F

	C	D
micro scrabble	☐ 199 F	☐ 245 F
mission delta	☐ 120 F	☐ 199 F
monopoly	☐ 175 F	☐ 225 F
multiplan		☐ 498 F
nemesis	☐ 95 F	☐ 145 F
orphée	☐ 275 F	☐ 295 F
pagemaker		☐ 600 F
antiriad	☐ 95 F	☐ 135 F
arkanoïd	☐ 105 F	☐ 160 F
asphalt	☐ 135 F	☐ 175 F

	C	D
billy la banlieue	☐ 140 F	☐ 199 F
robbot	☐ 130 F	☐ 175 F
saphiens	☐ 140 F	☐ 180 F
silent service	☐ 115 F	☐ 160 F
strike force haarier	☐ 110 F	☐ 160 F
stryfe	☐ 150 F	☐ 220 F
super pac (pacman)	☐ 105 F	☐ 150 F
sword and sorcery	☐ 130 F	☐ 150 F
tasword	☐ 275 F	☐ 399 F
textomat		☐ 450 F

	C	D
thanatos	☐ 95 F	☐ 140 F
assimil anglais	☐ 550 F	☐ 590 F
they sold a million (n° 1)	☐ 110 F	☐ 170 F
they sold a million (n° 2)	☐ 105 F	☐ 150 F
they sold a million (n° 3)	☐ 105 F	☐ 150 F
trail blazer	☐ 110 F	☐ 160 F
trivial pursuit	☐ 185 F	☐ 215 F
uchi mata	☐ 115 F	☐ 160 F
winter games	☐ 110 F	☐ 140 F
yie ar kung fu II	☐ 100 F	☐ 155 F

SPECTRUM

LOGICIELS PC

☐ alex higgin's snooker .... 199 F
☐ alienor 2 .... 1990 F
☐ alter ego femelle .... 245 F
☐ alter ego male .... 245 F
☐ arsène .... 990 F
☐ bob winner .... 245 F
☐ boulder dash .... 99 F
☐ boulder dash III .... 99 F
☐ bruce lee .... 375 F
☐ calcomat .... 820 F
☐ compta LPC .... 1125 F
☐ campta. saari .... 2350 F
☐ crusade in europe .... 245 F
☐ cyrus 2 chess .... 199 F
☐ dambuster .... 225 F
☐ datamat .... 820 F
☐ dbase II .... 1175 F
☐ deep space .... 345 F
☐ évolution sunset .... 1175 F
☐ F-15 strike eagle .... 215 F
☐ facturation stock fassi .. 2350 F
☐ farsight .... 1095 F
☐ five side soccer .... 99 F
☐ gem draw .... 990 F
☐ gestion LPC .... 4980 F
☐ infiltrator .... 240 F
☐ la compta. (mensoft) ..... 1990 F
☐ les passagers du vent ..... 325 F
☐ M.G.T. .... 215 F
☐ maître des mots .... 255 F
☐ mallette practi .... 990 F
☐ mean 18 golf .... 199 F
☐ multiplan junior .... 699 F
☐ ninja .... 99 F
☐ paie gipsi .... 2350 F
☐ pitstop II .... 199 F
☐ progolf .... 99 F
☐ silent service .... 240 F
☐ solo flight .... 185 F
☐ starglider .... 199 F
☐ subbattle .... 285 F
☐ superaclc 3 .... 890 F
☐ tera .... 220 F
☐ textomat .... 820 F
☐ VP planner .... 1175 F
☐ winter games .... 199 F
☐ wordstar 1512 .... 890 F
☐ world games .... 315 F
☐ yea you can .... 1175 F

LOGICIELS PCW

☐ alienor .... 1095 F
☐ guardian .... 170 F
☐ azerty .... 245 F
☐ batman .... 185 F
☐ blocus .... 185 F
☐ bob winner .... 240 F
☐ bounder .... 205 F
☐ bridge player .... 195 F
☐ cobol (not. angl.) .... 550 F
☐ campagnon .... 280 F
☐ compta. gene. (alphasoft) 750 F
☐ damoclès .... 1750 F
☐ datamat PCW .... 590 F
☐ dbase II .... 790 F
☐ enchanter .... 265 F
☐ exbasic .... 250 F
☐ fairlight .... 160 F
☐ force 4 + miss. detector .. 190 F
☐ frank bruno's boxing ...... 185 F
☐ genecar .... 199 F
☐ GP II + mailings .... 990 F
☐ graphologie + biorythmes 199 F
☐ heathrow air control ...... 180 F
☐ histoire d'or .... 245 F
☐ infidel .... 265 F
☐ la paie cresus .... 1175 F
☐ langage "C" (not. angl.) .. 550 F
☐ multiplan .... 498 F
☐ mynea .... 830 F
☐ orphée .... 275 F
☐ PCW graph .... 395 F
☐ PCW paint .... 350 F
☐ polymail + polyword .... 460 F
☐ polyplot + polices n° 1 ... 460 F
☐ polyprint + polyword ...... 490 F
☐ polyprogram .... 1185 F
☐ quick mailing .... 790 F
☐ S.A.S. raid .... 160 F
☐ sam .... 290 F
☐ sea talker .... 265 F
☐ sorcerer .... 265 F
☐ spellbreaker .... 265 F
☐ spool .... 350 F
☐ starglider .... 240 F
☐ steve davis snooker .... 175 F
☐ strike force harrier ...... 185 F
☐ tassword 8000 .... 450 F
☐ tomahawk .... 180 F
☐ top secret .... 275 F
☐ trivial pursuit .... 230 F
☐ rotate . . . . 350 F

LIVRES

☐ peeks pokes du cpc . . . 99 F
☐ rsx et rout, ass. sur cpc 200 F
☐ cp/m + sur cpc et pcw 100 F
☐ graphis. et sons du cpc. . 129 F
☐ la bible des cpc. . . . . 199 F
☐ 102 prog. sur amstrad .. 120 F
☐ amstrad à l'école. . . . 120 F
☐ amstrad en famille . . . 120 F
☐ amstrad en musique . . 165 F
☐ clefs pour amstrad t1 .. 140 F
☐ lefs pour amstrad t2 . . 155 F
☐ routines du cpc. . . . . 149 F
☐ liv. lect. disq. cpc. . . . 149 F
☐ cp/m + sur cpc et pcw 100 F
☐ graphis. et sons du cpc 129 F
☐ la bible des cpc . . . . 199 F
☐ routines du cpc . . . . 149 F
☐ liv. lect. disq. cpc . . . 149 F
☐ peeks pokes du cpc . . 99 F
☐ rsx et rout. ass. sur cpc 200 F
☐ bien débuter pcw. . . . 129 F
☐ bien débuter pc 1512 .. 149 F
☐ je débute basic amstrad 91 F
☐ grd livre dupcw amstrad 179 F
☐ livre du basic 1512 . . 179 F
☐ livre du gem pc 1512 .. 199 F
☐ livre logo pcw et cpc .. 149 F
☐ multiplan sur amstrad .. 195 F
☐ prog. math. sur cpc . . 150 F
☐ programmation sur PCW 149 F
☐ trucs et astuces pc 1512 179 F
☐ guide réf. tech. 1512 .. 249 F

Tous nos prix sont indicatifs

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F)

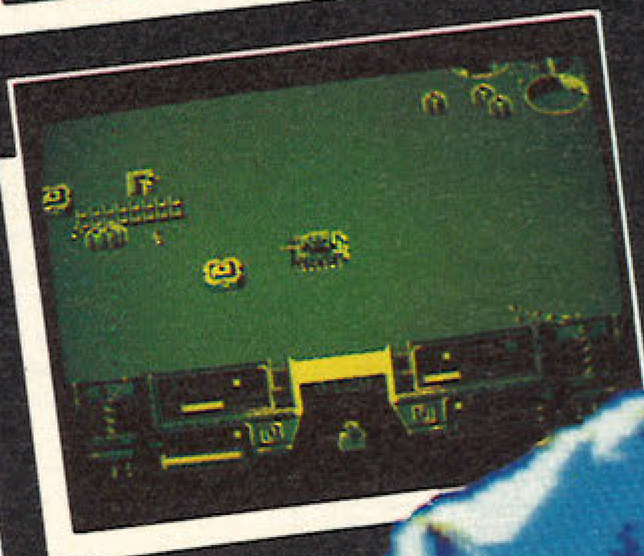
NOM ______________________ ORDINATEUR : ☐ PC 1512 ☐ 6128 coul. ☐ 6128 mono. ☐ 464 coul. ☐ 464 mono. ☐ 8256 ☐ 8512

ADRESSE ______________________ TÉL. ________ CODE POSTAL ________ VILLE ________

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé : 48.86.92.84




LORICIELS lance sur le marché des compatibles PC toute une gamme de produits performants, tant au niveau du jeu que des graphismes et de l'animation.

MAITRE DES MOTS — 260 FRANCS

Type : réflexion

Améliorez votre esprit de réflexion tout autant que votre connaissance de la langue française. Un recueil de 62.000 mots est stocké sur disquette.
MAITRE DES MOTS vous engage à manipuler ce dictionnaire au travers de quatre jeux : anagrames, mots croisés, une lettre chasse l'autre et les lettres placées.
Une fonction d'aide très appréciable vous est aussi offerte : vous avez la possibilité d'interroger à tout instant la base de données, et ainsi connaître par exemple tous les mots de cinq lettres commençant par bri.
Pour les férus des lettres, MAITRE DES MOTS propose le Marathon, l'enchainement des 4 jeux sous forme d'un concours où peuvent participer jusqu'à 10 concurrents.

M.G.T — 220 FRANCS

Type : aventure/arcade

Bien calé dans votre siège, vous vous apprêtez à prendre les commandes d'M.G.T, le Magnétic Tank, prototype d'une nouvelle lignée de grands vaisseaux.
Sa maniabilité vous permet toutes les audaces, et d'audace, vous en aurez besoin, pour affronter et déjouer les pièges de la Mégabase.
Découvrez le cerveau de la Mégabase, et anéantissez le...., mais avant cela, vous aurez a visiter pas moins de 60 pièces, où vous découvrirez peut être quelques indices qui vous conduiront au but de votre mission.
Graphismes et animation superbes, et une idée originale remarquable.
Existe aussi pour Amstrad CPC, Thomson et Atari ST.



TERA — 220 FRANCS

Type : aventure/rôle

Ce jeu se déroule dans un monde parrallèle, perdu dans l'espace et le temps.
2000 combinaisons d'images vous sont proposés, ainsi qu'un générateur de scénarii.
L'ordinateur tient lieu de Maître de Jeu et gère les 10 personnages accompagnateurs.
Après avoir défini votre personnage, vous allez devoir choisir vos compagnons de route.
Magicien, mage, cyborg, sorcier, gladiateur, pilote, autant de compétences qu'il vous faudra utiliser pour arriver à l'aboutissement de votre mission : rétablir l'harmonie sur Amarande, et qui sait, vous enrichir ...
Une aventure envoutante.

Nouveautés Amstrad CPC

K.Y.A — 140 FRANCS K7 / 198 FRANCS Disk

Type : arcade

Dans la cité des VB Masters, un monde grouillant de pièges mortels et d'adversaires de tout accabit vous attend.
Vous évoluez dans des caves dont les murs possédent des caractéristiques très diverses.
Les uns, aprés simple contact, ont pour conséquence de vous décharger de vos munitions, tandis que d'autres au contraire vous rechargent, ou encore vous renvoient par ricochet les balles que vous venez de tirer ...
Un générateur de tableaux vous offre la possibilité de construire vous même des caves à vos mesures, des caves diaboliques où vous aurez mis en oeuvre toute votre ingéniosité pour piéger vos adversaires, ou vous servir d'eux...
Un jeu d'arcade dont vous ne pourrez plus vous passer.

ZOX 2099 — 140 FRANCS K7 / 198 FRANCS Disk

Type : arcade

ZOX l'infâme a encore frappé ; quatre de vos compatriotes ont été capturés. Cette fois, c'en est trop !
Aprés un entrainement intensif, vous embarquez à bord de votre vaisseau spatial.
Destination : la planète Hullm forteresse de labyrinthes farouchement gardée, où se trouvent vos 4 amis.
Objectif : les délivrer.
Astuce et persévérance vous aideront dans votre tumultueux périple.
Regardez partout ; en actionnant un levier présent sur un mur, peut être ce dernier s'ouvrira t-il, ou une herse s'abattera t-elle sur vous ....
Aventure arcade 3D, frissons garantis.

RELIEF ACTION **160 Francs K7**
198 FRANCS Disk
Type : action

Premier de son genre, RELIEF ACTION est un jeu d'aventure en relief dynamique.
Des lunettes livrées avec le jeu permettent d'obtenir un effet surprenant et très bien réussi.
Vous allez enfin pouvoir assouvir votre désir, et regarder sous les tables, derrière les tableaux, ect...
RELIEF ACTION est une aventure très vivante, avant tout une aventure à vivre !
L'intrigue retrace l'histoire d'une équipe scientifique en mission sur la planète VEGA.
Durant le vol interstellaire, une mauvaise manipulation du laborantin entraîna la catastrophe ...
Un monstre était né !

Tous vos compagnons moururent dans d'horribles souffrances.

Dernier survivant, vous allez tacher de le rester et tenter d'échapper au monstre en vous enfuyant à bord de la navette de secours.
Le vaisseau principal dans lequel vous vous trouvez initialement ne comporte pas moins de trois niveaux et une soixantaine de pièces.
Vous allez devoir déambuler dans chacune d'elles, afin de trouver indices et objets, qui vous permettront d'accéder à la navette.

Vous devrez aussi, avant tout, vous procurer des cartes magnétiques, indispensables au bon déroulement de votre aventure; chacune de ces cartes ayant sa fonction propre vous permettra de réaliser telle ou telle action spécifique.
Par exemple, pour envoyer certains messages vers l'extérieur et récupérer le carnet de bord du commandant (indispensable pour confirmer au monde entier la véracité de vos propos), vous devrez aller dans l'Atelier pour y fabriquer une clef.
Cette clef vous servira par la suite à ouvrir un coffre, dans la salle des Coffres (vous vous en doutiez ?) et d'y découvrir outre le livre du commandant, sa carte magnétique personnelle...
Quant au monstre, il vous faudra l'éviter à tout prix, si vous ne voulez pas subir le même sort que vos amis.
Pour le piéger, ou tout au moins le retarder, utiliser donc des produits chimiques, leur odeur l'attire inévitablement.
Réflexion et stratégie indispensables pour cette grande aventure en relief dynamique.

BOB WINNER **198 /240 FRANCS**
Type : arcade/aventure

A coup de savatte et de pistolet, et sur fond d'images digitalisées des grandes métropoles occidentales, BOB WINNER part à la recherche d'une civilisation perdue.
Il traversera les plus grandes capitales, et combattra les meilleurs. Il devra en plus éviter les pièges et les obstacles qui se dresseront inévitablement devant lui : guèpes géantes, couteaux et boules maudites, sables mouvants, éboulements, marais...



Avec BOB WINNER, aucun risque de souffrir de monotonie ou d'ennui !
BOB WINNER, une superbe animation graphique, des décors dignes d'une digitalisation, et une très bonne musique.
Existe aussi pour Amstrad CPC, PCW et bientôt Atari ST.
A noter que sur PC, c'est probablement l'un des meilleurs jeux sur cette machine.



REJOIGNEZ LES LEADERS.

Vous avez réalisé un programme original ?
"Le pied", être édité, faire fortune, et voir son programme dans tous les points de vente en France et à l'étranger...
Un bon tuyau : contactez

LORICIELS Département Edition
81 rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47.52.11.33

PUBLI REDACTIONNEL

LE MAGAZINE DES

SPORTS

ET DE L'AVENTURE

N°1

MAI 1987 16 F

Mensuel

Les affamés de la F1



Foot : les avants-centres aux abonnés absents

Hockey : sport pour armoires à glace

BELGIQUE : 115 FB - SUISSE : 5 FS

WINTER GAMES

EPYX - CPC ET PC 1512

Inutile de vous présenter longtemps ce logiciel dont le monde entier reconnaît qu'il est le meilleur — avec son petit frère "Summer Games" — toutes machines confondues. Normal : morale dynamique oblige !

La cérémonie d'ouverture est, d'entrée, impressionnante : un athlète traverse un stade comble pour aller allumer la flamme olympique au sommet d'un immense escalier ; envol de colombes, musique des jeux, le ton est donné !
Passons aux choses sérieuses. Winter Games vous propose un menu alléchant : vous pouvez entrer en compétition sur les sept épreuves ; ou sur certaines d'entre-elles seulement (excellente option : le Biathlon, par exemple, est une épreuve très longue qu'on peut souvent vouloir sauter) ; ou sur une d'entre elles seulement. Il est encore possible de s'entraîner ; les records ne seront alors pas pris en compte, mais vous bénéficiez d'un nombre illimité de tentatives. Autre option : voir les "records du monde". De vrais records, puisque Winter Games, contrairement à l'énorme majorité des logiciels, prend soin de stocker sur la disquette vos meilleures performances, et votre nom ! Le "tableau d'honneur" est donc permanent : essentiel pour ce type de jeu...
Enfin, sachez qu'on peut s'affronter de un à quatre joueurs : une compétition très, très, conviviale !
Et ces épreuves ? La première est le "Hot Dog" : acrobaties à ski, en l'air, à partir d'un petit tremplin. Un bref coup de joystick et vous obtenez, selon la direction choisie, diverses figures aux noms étranges : Daffi, Back Scratch, Swan, Mule Kick... ou tout simplement des pirouettes. Plus l'enchaînement est difficile et varié, plus le jury vous donne une note élevée. Et mieux vaut ne pas tomber à l'atterrissage !
Le Biathlon est l'épreuve la plus longue. Comptez cinq bonnes minutes si vous êtes déjà un champion. Pourtant, la difficulté est très bien dosée. Il ne s'agit pas, pour faire avancer vite le skieur de fond, d'agiter frénétiquement le joystick, exercice fatigant et stupide auquel recourent les mauvaises simulations de sport. Non, il faut trouver le rythme juste, bien laisser glisser les skis avant de donner une nouvelle impulsion de bâton. Des exercices de tir ponctuent ce marathon.
Même remarque pour le patinage de vitesse : le joueur doit régler le mouvement de joystick sur le rythme des patins, en douceur.
Deux épreuves de patinage artistique, figures libres, et figures imposées. Comme au "Hot Dog", les Axels, Lutzs et autres pirouettes sont obtenues en donnant un petit coup de manette dans une direction choisie. Attention au moment de déclenchement du saut : c'est de lui que dépend une exécution correcte... et la note finale des juges ! En figures libres, vous avez deux minutes d'une jolie musique pour laisser libre cours à votre inspiration ; en "imposées", vous devez réaliser correctement toutes les figures possibles en moins d'une minute... Sans doute l'épreuve la plus difficile.
Toujours plus dangereux : le saut à ski. Là, vous devrez principalement assurer l'équilibre en vol de votre skieur, décroiser ses skis, et atterrir debout... Assez banal, mais réussi.



Enfin, encore plus fou : le bobsleigh. A gauche de l'écran, le plan de la piste, avec tous ses virages. A droite, le chrono, et votre "bob" vu en perspective.
C'est parti : animation ultra-rapide ! Le truc est de contrebalancer avec le joystick la force centrifuge dans les virages. Il faut anticiper, et réagir vite, ou le "bob" se renverse ! Très amusant et très précis.
Un bilan donc totalement favorable. Pas une épreuve ennuyeuse, pas d'exercices frénétiques de joystick, des records qui restent d'une partie sur l'autre, plusieurs joueurs, et des décors de rêve. Que demander de plus ?
Attention : ne pas confondre WINTER GAMES, d'Epyx, avec WINTER SPORTS, d'Electric Dreams... Ce dernier ne supporte VRAIMENT PAS la comparaison !

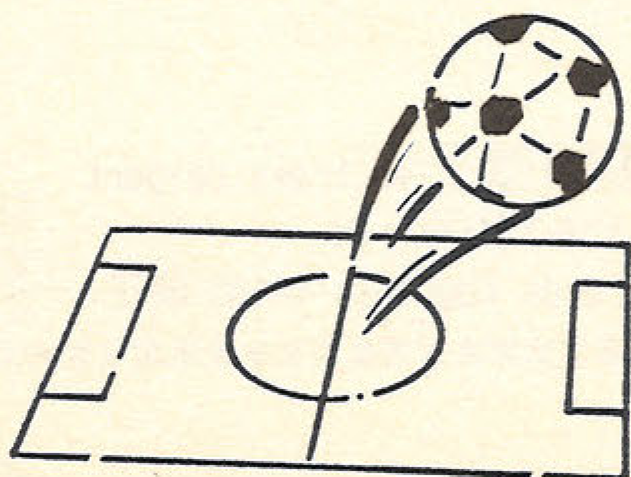
Jean-Michel Maman

HYPER SPORTS

IMAGINE CPC

Ah, les jeux olympiques ! Ah, quel plaisir de pouvoir y participer, chez soi, bien confortablement installé devant sa télévision, une bière à la main. Mais c'est encore mieux quand on peut y jouer réellement. Ou presque, puisque le seul intermédiaire devient votre ordinateur chéri. Et les dizaines de joystick que vous aurez pris soin d'acheter avant toute tentative.
Hyper Sports présente six sports olympiques différents, tous plus variés et différents les uns des autres : la natation, le tir au pigeon, le cheval d'arçons, le triple saut et l'haltérophilie. La natation est très bien rendue.
Le tir au pigeon, maintenant. Idem la natation, un joystick de secours étant à prévoir de toute urgence. Des kleenex aussi.
Mais n'énumérons pas passablement tous les sports possibles dans Hyper Sport, vous et moi avons d'autres choses à faire. Précisons seulement que chaque épreuve est d'une difficulté suffisamment dosée pour inciter l'amateur à recommencer après s'être pris une veste, que les graphismes sont mignons-mignons, et que la sonorisation est très réaliste. Que demander de plus, je vous le demande, que demander de plus ?

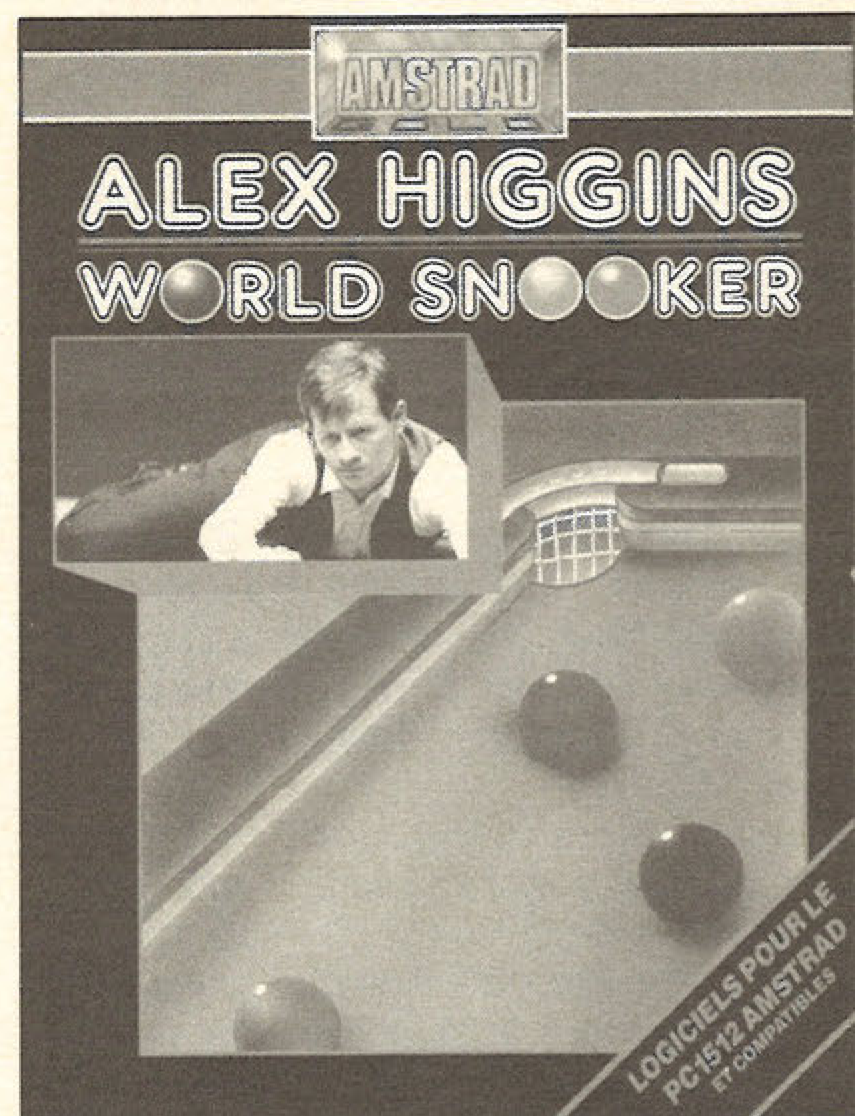
Stéphane Hyper Schreiber



ALEX HIGGINS'S WORLD SNOOKER

AMSTRAD - PC 1512

En 1875, un certain Sir Neville Francis Fitzgerald Chamberlain (excusez du peu) inventa un jeu qui tenait à la fois des "Pyramides", du "Blackpoll" et du billard. Ce jeu, il l'appela le "snooker", jeu avec lequel Alex Higgins devient un véritable champion international.



Le jeu se joue sur une table de billard, et consiste à envoyer des boules d'ivoire dans un des six trous qui l'ornent. Il y a en tout 22 boules, de 8 couleurs différentes : quinze rouges, une verte, une marron, une jaune, une bleue, une rose, une ivoire et une blanche. Il s'agit, avec la boule blanche, d'envoyer une des quinze rouges dans un des trous. Si le joueur réussit ce coup, il doit alors envoyer une des autres boules de son choix dans un trou. S'il râte, la boule de couleur est remise à sa place, et c'est à l'adversaire à jouer.
Un peu compliqué, comme jeu, non ? C'est normal, c'est anglais.
Au début du jeu, l'ordinateur vous demande de choisir votre langue natale, ou de prédilection si vous préférez, entre l'anglais, l'allemand et le français. Il vous est ensuite possible soit de commencer directement le jeu, soit de vous exercer un peu auparavant. Il est opportun arrivé ici de constater que l'exercice correspond en fait au "jeu à un joueur", et que le match correspond au "jeu à deux joueurs". L'ordinateur ne jouera donc jamais contre vous, ce qui est dommage, car je suis sûr qu'il aurait pu faire un partenaire de choix.
Pour jouer, il suffit de diriger votre tir là où vous croyez que c'est le mieux, d'ajuster votre force, de tirer, et de regarder les boules s'entrechoquer avec une ardeur propre aux dents artificielles de ma grand-mère. Pour le reste, il faut soit avec beaucoup de chance, soit connaître par cœur les règles du snooker...

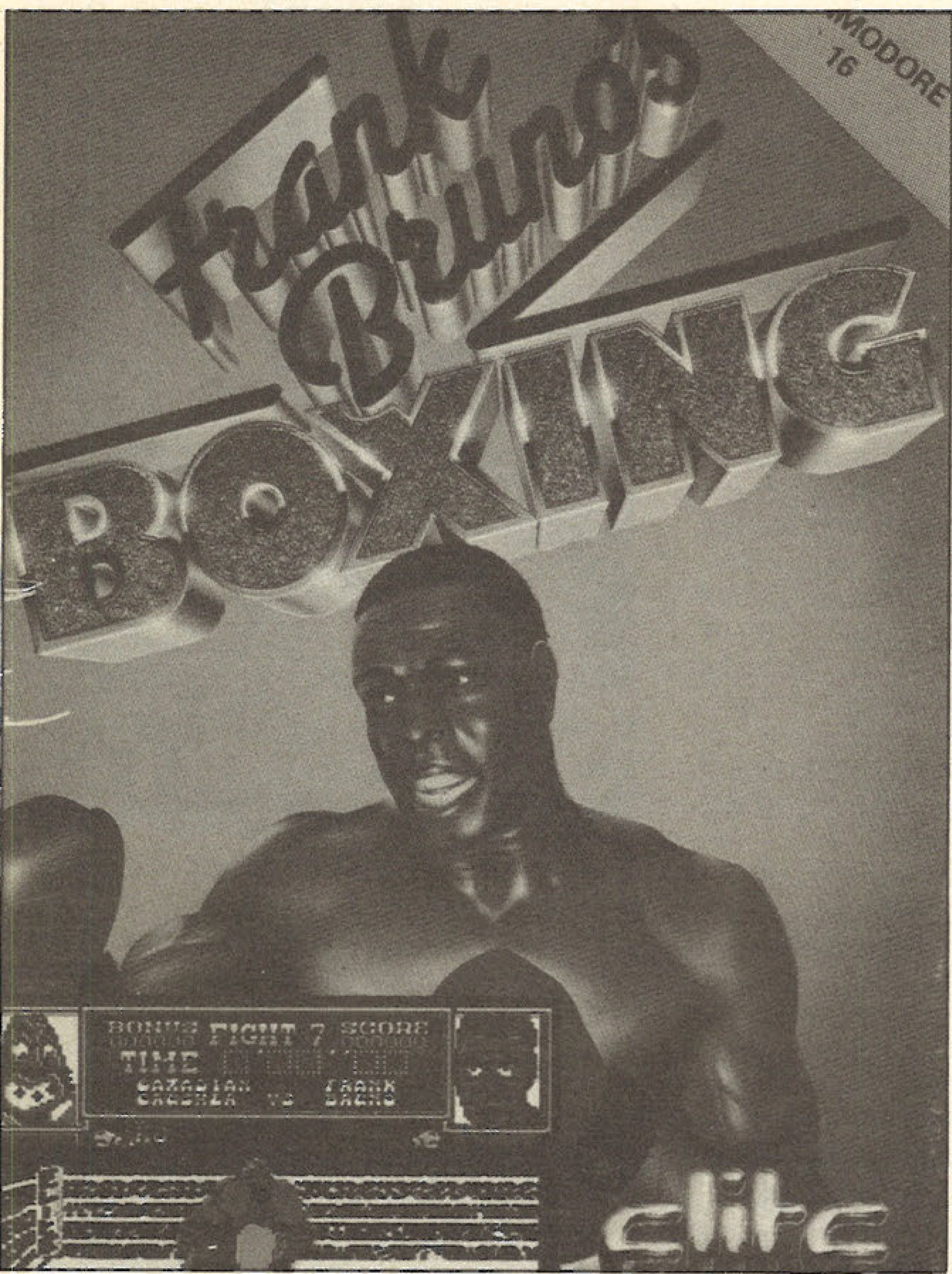
Stéphane Schreiber

FRANCK BRUNO BOXING

ELITE - CPC

Sport adulé ou détesté, depuis sa création la boxe a entretenu les passions. Si vous voulez découvrir ce sport, ou simplement patienter en attendant le prochain championnat du monde, Boxing est fait pour vous. Vous serez Franck Bruno, challenger, qui devra affronter du beau monde : Antipodean Andy l'horrible australien insensible à la douleur ; le grâcieux français Frenchie qui cache sous ses sourires un dangereux puncheur ; Andrea Puncheredov le Russe aussi rapide et agile qu'un danseur du Bolchoï ; l'Américain Peter Perfect champion du monde en titre et bien décidé à le rester. Mais il y a aussi un Japonais, un Canadien, un Africain et un Italien. De quoi s'offrir trente six chandelles, n'est-ce pas ?
Il faudra affronter tous ces adversaires si vous voulez devenir champion du monde EVBA (Elite Video Boxing Association). Pour battre un adversaire, Franckie doit obtenir le K.O., en l'envoyant au moins trois fois au tapis, ceci durant une reprise de trois minutes. Dur ! dur ! Vous devrez montrer votre agilité pour esquiver les coups des adversaires qui, croyez-moi, ne nous ferons pas de cadeau. On peut donner des coups au corps, à la tête, à gauche ou à droite. Des

crochets ou des uppercuts à droite. On peut esquiver face, à droite, à gauche, baisser ou monter la garde. Boxing est un bon jeu, pas facile, mais quel plaisir de garder ses arcades et son nez intact après avoir affronté ces "buldozzers".



TENNIS 3D

LORICIELS - CPC

Ah, le tennis ! Assurément le premier sport jamais adapté sur micro-ordinateur... Il y en a eu de toutes les couleurs et pour tous les goûts, des bons et des moins bons, des rapides et des lents, des durs et des mous... Celui de Loriciels ? Bof... Z'auraient pu faire mieux...

Pourtant, il semblerait à priori très complet : trois surfaces de courts différentes (terre battue, gazon ou synthétique), vitesse de jeu, plusieurs effets possibles, choix des couleurs, etc. Hélas ! La différence entre les courts est si minime qu'elle est pour ainsi dire inexistante. Hélas ! Redéfinir les couleurs n'est qu'un accessoire, un gadget inutile ! Hélas ! Pour donner des effets à la balle, il faut jongler avec le joystick, au point de devenir le roi de la jongle. Hélas ! Le jeu est rapide, certes, mais pas suffisamment pour donner du fil à retordre.

Heureusement, Tennis 3D a néanmoins des petits côtés sympathiques, comme par exemple l'animation, très fluide, les bruitages, plutôt réalistes, et les graphismes, qui, pour du mode 0, sont assez réussis.

Il n'en reste pas moins qu'il s'agit là d'un logiciel moyen, qui aurait gagné à plus de réalisme, notamment au niveau de la simulation pure et simple.

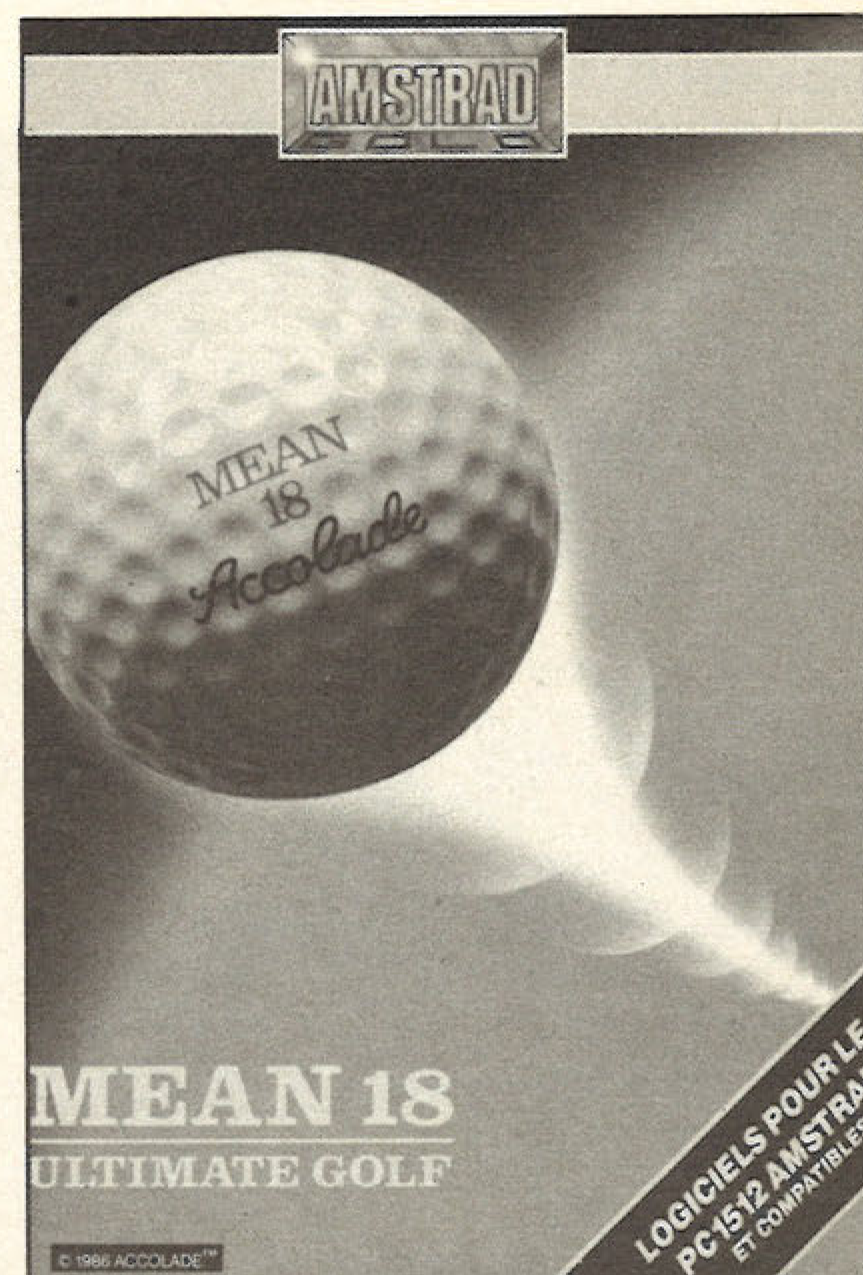
Stéphane Noah Schreiber

MEAN 18 ULTIMATE GOLF

AMSTRAD - PC 1512

Mean 18 est la première simulation de golf permettant le jeu à plusieurs. De un à quatre joueurs peuvent ainsi s'affronter, chacun espérant être meilleur que les autres.

La jaquette nous apprend que Mean 18 est la simulation de golf la plus réaliste à l'heure actuelle, et je veux bien le croire. Il s'agit d'un golf comme tous devraient l'être, avec une animation vivante, des graphismes et de nombreuses options professionnelles stratégiques. Après le chargement, vous devez définir le nombre de joueurs (1 à 4), le niveau de jeu (amateur ou professionnel), et les conditions météo du jour (!).
Un coup complet est accompli en tapant trois fois sur la barre d'espace, de la manière suivante : une première fois pour effectuer le mouvement en arrière pour doser la puissance du tir (des jauges indiquent en permanence la force que votre coup va atteindre), puis une deuxième fois pour effectuer le mouvement pour aller frapper la balle, et enfin une troisième fois pour jouer du poignet (swing) lors de la frappe de la balle. Simple, rapide et efficace.
Pour les putters (coups courts et roulés), c'est tout aussi enfantin : des flèches indiquent dans quelle direction les ondulations du terrain feront dévier la balle. Il ne reste plus alors qu'à bien prévoir son coup, et le tour est joué !
Tous les simulateurs de golf offrent maintenant plusieurs parcours ; Mean 18 "assure" de ce côté-là, puisqu'il en offre sept d'origine, plus la possibilité d'en créer un soi-même ! Au cas où des connaisseurs me liraient, voici les parcours que connaît Mean 18 : Fairway (herbe rase), Light Rough (légèrement ondulé), Deep Rough (très ondulé), Sandtraps (sableux), Water Hazards (avec plein plein plein de points d'eau), Putting Green (gazon) et Out of Bounds. Chacun de ces parcours présente donc ses particularités, qui lui sont propres. Par exemple, si la balle atteint sur un "rough", elle s'arrêtera de rouler plus rapidement qu'à la normale ; sur du sable, l'arrêt est quasi-instantané.
Des arbres constituent les principaux obstacles, en collaboration avec des points d'eau, etc. Par exemple, si votre balle touche un arbre dans le tronc, elle ricochera dessus, tandis que si elle passe dans les feuilles, elle en re-sortira, mais avec une vitesse bien moindre et un angle complètement différent.
Mean 18, c'est enfin la possibilité de créer soi-même ses greens, en mettant les obstacles où on les veut, en créant les décors de toutes pièces, en choisissant la difficulté, le "par", etc. Très complet et simple d'emploi.
En résumé, Mean 18 est sûrement la meilleure simulation de golf qu'il m'ait été donné de voir dans ma longue et misérable vie...



Stéphane Schreiber

FOOT

Loriciels - CPC

Loriciels a voulu faire de ce logiciel — parrainé par Marius Trésor — une simulation la plus réaliste possible. Tout a été calqué sur la réalité, même l'arrivée des joueurs sur le terrain, au garde-à-vous pendant les hymnes nationaux. Et pourtant...
Au début du jeu, le programme vous demande de choisir votre équipe, de l'habiller de la couleur qui lui sied le mieux (sachant que la couleur des maillots détermine la nationalité de l'équipe, et donc l'hymne qui sera joué), de paramétrer les critères de jeu de chacun des joueurs (mobilité, agilité, vitesse, etc.).
Le terrain est dessiné en perspective, le point de vue étant l'un des côtés. Cette disposition permet de ne rien râter de l'action, à cause par exemple de la superposition de joueurs. C'est donc un bon point de plus pour ce jeu.
Hélas, toute les bonnes impressions qu'on a pu en avoir jusque-là s'effacent rapidement lorsqu'il s'agit de commencer le match. Si les joueurs peuvent se faire des passes, elles ne sont pas d'une précision extrême, le jeu, bien que bien ficelé, manque de punch et de célérité, les joueurs sont laids (pourquoi avoir choisi le mode 0 — basse résolution — alors que le mode 1 et été parfait ?), le public ne s'anime que lors du marquage d'un but, au lieu de soutenir son équipe tout au long du match. Dommage, car Foot aurait pu être excellent...

Stéphane Schreiber

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

MELBOURNE

The Way of the Exploding Fist est je crois le premier jeu de karaté apparu sur Amstrad. Mais alors qu'il aurait dû être largement dépassé par des concurrents plus récents, il continue à faire fureur dans les chaumières de France, de Navarre et d'ailleurs. Il est vrai qu'il le mérite. Jugez-en plutôt : dix-huit prises différentes, y compris les blocages, les coups de pieds en sautant, les balayages, les mouvements de rotation et même certaines pirouettes clownesques, une animation parfaite, un graphisme pas vraiment génial, mais réaliste, et des bruitages quasi-parfaits.

Le but du jeu est relativement simple à saisir, même mon beau-frère l'a compris (!) : il faut se battre contre divers ennemis toujours plus forts pour progresser du niveau de novice à celui d'expert des arts martiaux. Pour gagner un combat, il faut marquer deux points entiers contre son adversaire dans un temps bien entendu limité. Le marquage des points ne dépend pas de la prise effectuée pour envoyer l'ennemi au tapis, mais de la qualité de réalisation de cette prise. Ainsi, plus le joueur se perfectionne, plus il marque de points. Un coup au but mal réalisé ne donne qu'un demi-point. Il est bien sûr possible de jouer seul contre l'ordinateur, ou à deux. De plus, il existe un mode "demo" dont l'observation rend bien des services aux débutants...

Stéphane Schreiber

LEADER BOARD

U.S. GOLD CPC

La tasse de thé des golfeurs

Les amoureux des greens qui depuis longtemps attendaient un jeu à leur mesure vont être comblés par la venue de ce nouveau jeu. Très bonne adaptation d'un best sur Commodore, Leader board a l'énorme avantage de ne pas s'adresser uniquement à l'élite en proposant trois niveaux de jeu : professionnel, amateur et novice. Ces trois échelles de difficulté, tout en permettant un apprentissage du golf, jouent surtout sur les incidences météorologiques — tel que vitesse du vent —, ou encore sur la pente du terrain en fin de trou.

Des trous comme s'il en pleuvait

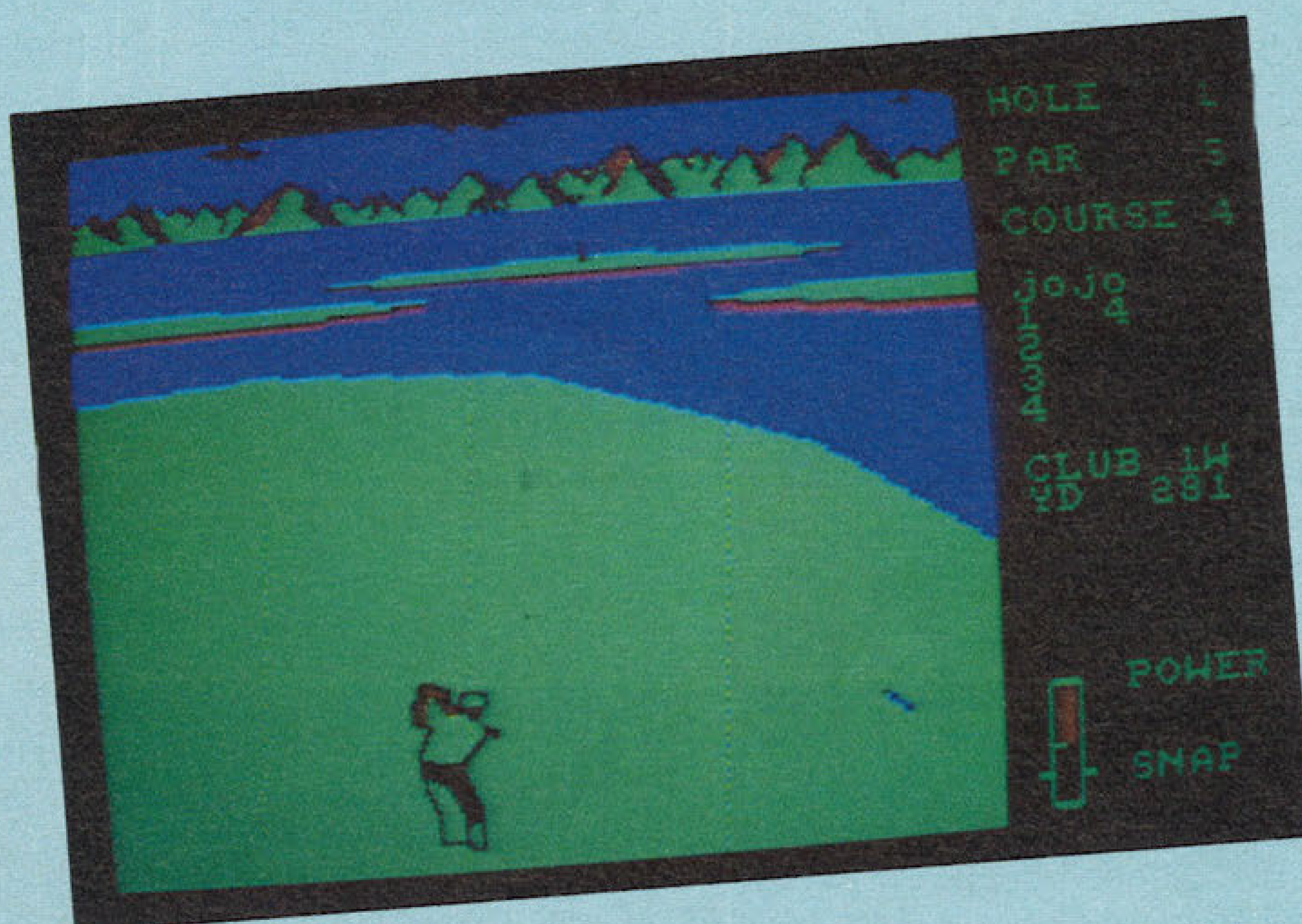
Non content d'être un jeu de qualité, Leader board appartient en plus à la petite minorité des softs de "société". En effet, de 1 à 4 joueurs pourront s'affronter tour à tour, pour tenter de parvenir au but en un minimum de coups.
Au menu, quatre courses proposant chacune dix-huit trous — le trou étant le nom donné à un parcours complet — aux formes fondamentalement différentes. Le niveau de jeu ayant été sélectionné par chaque participant, reste à choisir le nombre de trous constituant la partie. Les quatre courses peuvent être mises bout à bout, ce qui donne un échantillonnage de quelques soixante-douze trous maximum. Vous vous rendrez vite compte que "maximum" est ici un euphémisme au plein sens du terme, puisqu'il faut bien compter trente minutes de jeu intensif à deux, pour effectuer ne serait-ce qu'un parcours simple de dix-huit trous.

My club is rich...

Pour vous aider dans une progression, qui à n'en point douter sera, sinon jalonnée d'échecs cuisants, tout au moins difficile, vous disposez d'indicateurs vous renseignant sur votre position — distance par rapport au trou —, le club utilisé — la documentation donne à cet effet tous les renseignements utiles —, le nombre de coups autorisés — à ne pas dépasser sous peine de pénalisation —, et enfin plus terre à terre : votre score.

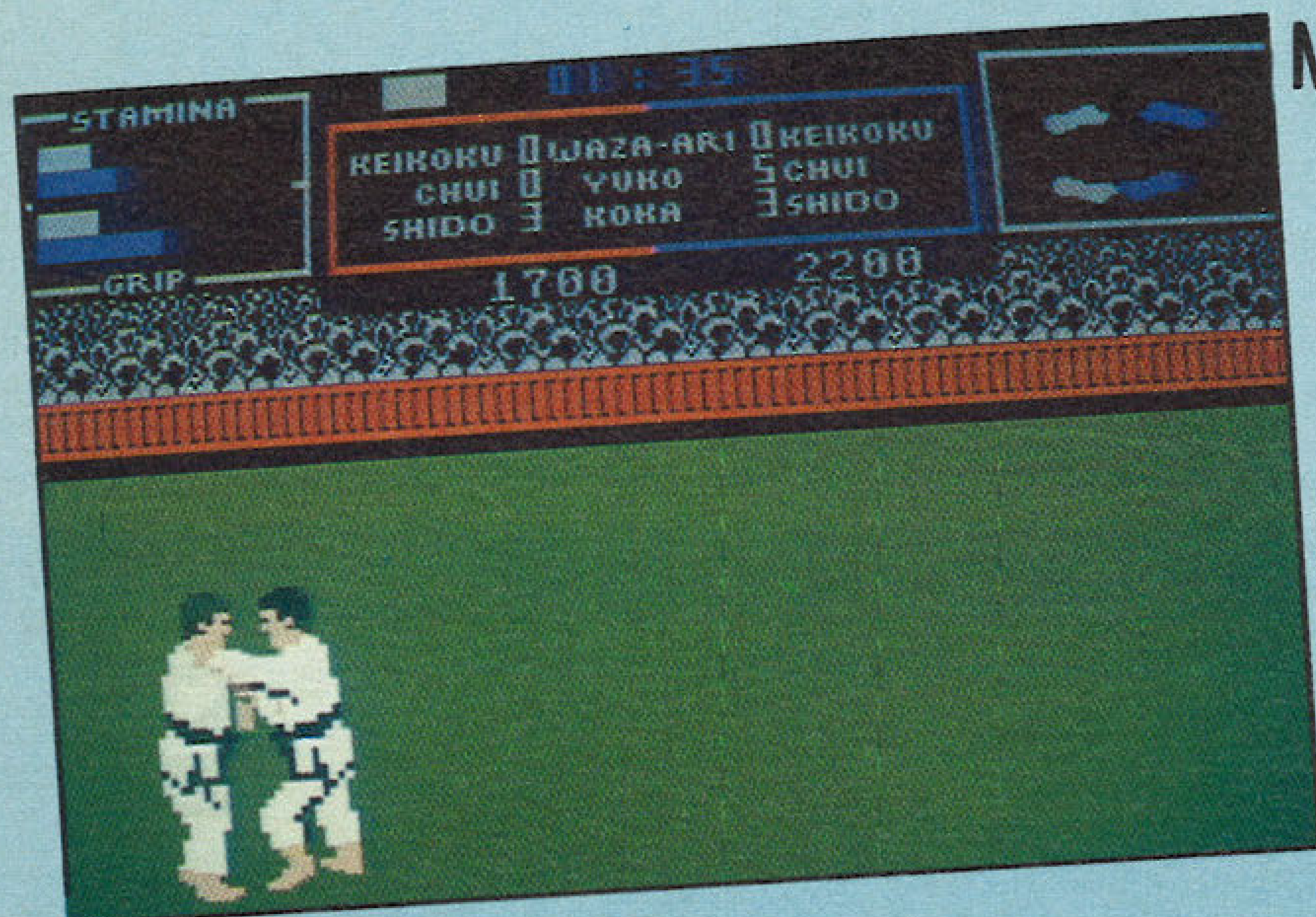
Tel celui d'un grand champion, votre sac regorge de clubs (treize en tout), dont le choix devra faire l'objet d'un soin tout particulier, votre réussite en dépend. Rien de bien compliqué en soit, puisqu'il suffit de mettre en rapport distance et puissance. Vous voici donc armé du club approprié, votre viseur pointé droit sur la cible. Encore un peu de courage, rentrez les fesses et si possible le ventre (pas évident mais obligatoire pour voir la balle...), fléchissez avec style, et hop, le tour est joué. Mal joué, certes, mais ne désespérez pas, l'habileté viendra avec le temps. De toute manière, que vous importe de remplir les lacs entourant le parcours de balles perdues ?

Georges Brize



UCHI MATA

MICROPOOL - CPC



Vous qui êtes falot et malingre, pour la plus grande joie des grands escogriffes qui vous en imposent, sachez que l'art du judo peut compenser cette injustice de la nature. Grâce à lui en effet, vous pouvez acquérir une telle science du combat, qu'elle forcera le respect des gros balourds et pâmera les filles à votre endroit.
Ce logiciel martial offre une animation convaincante, malgré l'indigence manifeste de la sonorisation et un graphisme à la limite du discutable (clignotement exaspérant des sprites). Les prises aux noms sibyllins (Tomoe nage, o soto gari, de ashi barai et autre uschi mata), dont la mise en œuvre au joystick réclame quelque habileté, ont de quoi émouvoir un 7e DAN de par leur réalisme. La notice métissée (exemple : "et voici ce que vouo deves fairo avec le joystick") est suffisamment explicite pour vous mener, à force d'entraînement, de mises au tapis et de pénalités, à la maîtrise totale de votre poignet. Vous pouvez jouer à deux (joystick/touches directionnelles) ou contre l'ordinateur, à la condition sine qua non de posséder un joystick, sinon, contemplez la démo...

Jean-Claude Paulin

BARRY MAC GUIGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

ACTIVISION - CPC



Ne vous y trompez pas. La boxe est un art subtil, tout en finesse, nécessitant d'une part un entraînement préalable des plus intensifs et d'autre part, un maximum de réflexes et de stratégie. Attendues les performances intellectuelles d'un boxeur moyen, la stratégie qu'implique ce genre de sport ne peut être que sommaire, mais enfin, bon...

Dès le lancement du programme et sous l'accompagnement d'une musique syncopée (priez pour nous), le choix clavier (touches définissables) ou joystick est proposé à l'attention des radins et des démunis, ainsi que la possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur. Dans ce dernier cas, l'intelligence synthétique de la machine, s'efforcera de simuler le merveilleux mécanisme neuronal qui détermine la tactique d'un champion lors du combat. Une série de menus vous permet ensuite de paramétrer à souhait le boxeur que vous désirez incarner (race, couleur de cheveux et de peau, style et caractère) et de choisir votre adversaire dans une liste d'espoirs ou de professionnels aux noms imagés (Boom Boom Bertie, Bulldozer Cannon) ou célèbre (Sonny Robinson, Rocky Raziano). Votre prestigieuse carrière dépendra bien sûr de votre talent, mais aussi et surtout de votre condition physique. Donc, le passage à la salle d'entraînement n'est pas à dédaigner, d'autant que vous allez devoir livrer dix-neuf combats (primés !), avant l'affrontement suprême contre le redoutable champion du monde Barry Mac Guigan.

Durant l'action, l'ordinateur gère les déplacements, vous laissant l'initiative des coups portés (crochet, direct, uppercut, aïe, ouille). A chaque gnon encaissé, l'ordinateur effectue un décompte risquant de vous être fatal (mise au tapis) si vous n'y prenez garde. La foule en délire, graphiquement insignifiante, manifeste bruyamment son enthousiasme ou son dépit et fait part de son appréciation à la fin de chaque round, où le son du gong est particulièrement doux à entendre pour les oreilles tuméfiées des protagonistes, dont les yeux au beurre noir, agrémentés d'arcades sourcillières fendues et sanguinolentes du plus bel effet, pourront contempler un tableau récapitulatif (points, force, vitalité). La lenteur de l'animation, la mollesse des coups portés (malgré leur réalisme "frappant", surtout le son) et l'érotisme du jeu de jambes approximatif des personnages, font que l'ensemble baigne dans une atmosphère lascive, propre à corrompre notre belle jeunesse. Donc, à ne pas mettre entre toutes les mains...

Jean-Claude Paulin

DALEY THOMPSON'S DECATHLON

OCEAN.CPC



Et pan ! Y nous refont le coup des jeux olympiques ! Mais cette fois-ci, tout est dans les jambes : on a le choix entre courir, courir, et encore courir. Sympa. Bon, soyons honnêtes : c'est très mauvais.

Il faut pourtant admettre que ce logiciel, Daley Thompson's Decathlon, est sorti voilà déjà quelques temps de cela. Ça pourrait toujours incliner à l'indulgence. Les épreuves proposées sont, dans l'ordre d'apparition à l'écran : le 100 mètres, le saut en longueur, le lancer de poids, le 400 mètres, le saut en hauteur, les 110 mètres haies, le lancer de disque, le javelot, et enfin le 1 500 mètres. De quoi en fatiguer plus d'un, et surtout les poignets. Parce que là aussi, et tout comme dans Hyper Sports, il faut agiter le joystick dans tous les sens, mais surtout de gauche à droite, et appuyer sur le bouton de tir au bon moment. Ce qui, à la réflexion, n'est pas si évident que ça.

Et c'est parti pour les doléances purement "logiciellesques" : graphisme nul, parce que je ne trouve pas de mot plus fort, animation très moyenne, et fond sonore qui ferait rire même mon coiffeur sont les principales caractéristiques de ce soft. De plus, la gestion hasardeuse du joystick contraint l'amateur patenté (en un seul mot) à changer deux fois plus souvent que nécessaire. C'est mon kiné qui va être content quand je vais lui montrer mon pauvre poignet meurtri !

Stéphane Schreiber

PING PONG

KONAMI - CPC

Ne le cachons pas plus longtemps, Ping Pong de Konami est sûrement la meilleure simulation sportive que j'aie vu depuis longtemps, et de loin. Il faut bien avouer qu'il n'était pas trop difficile de réussir un tel logiciel : deux raquettes qui s'envoient une balle... Même vous, vous auriez pu le faire, c'est tout dire...
Il n'en reste pas moins que l'on se trouve devant un logiciel assez extraordinaire, tant au point de vue simulation pure que programmation. Les gens de chez Konami ont vraiment fait très fort.

L'écran est simple, très simple : une table de ping pong en perspective (la table, pas le ping, et encore moins le pong, cong !), une grosse raquette en bas, une plus petite en haut, et des spectateurs autour. Pas de personnage pour tenir les raquettes, ça fermerait les horizons. Le contrôle de la raquette ne se fait malheureusement qu'au joystick, dommage pour ceux qui n'en ont pas (mais il faut reconnaître que de nos jours, de tels individus se font de plus en plus rares).

Bon essayons d'engager. On pousse le joystick vers le haut, ce qui a pour effet de lancer la balle en l'air, puis vers la droite ou vers la gauche pour frapper. C'est vraiment très simple. On peut même, si on le désire, appuyer sur le bouton de feu pour effectuer un revers aussi dévastateur que spectaculaire. La balle est lancée, à l'adversaire de la rattraper. Ah ! Le bougre ! Il a réussi ! Qu'est-ce qu'il m'a pas fait, le méchant ! Son revers a failli me prendre par surprise ; mais c'est qu'il joue bien, cet imbécile ! Bon, pas de lézard, j'appelle mon petit frère, là au moins, je suis sûr de gagner...
Ben oui, vous l'aurez compris, on peut jouer indifféremment seul contre l'ordinateur ou à deux, le CPC faisant alors office d'arbitre impartial et intransigeant. Le tout avec cinq vitesses de jeu différentes, de la plus lente à la plus rapide.
Une partie (attention les puristes, j'ai dit "un match") se joue en trois manches (trois sets). Pour en gagner une, il faut arriver à marquer vingt et un points, avec un écart de deux points avec votre adversaire. C'est du ping pong, quoi.

A chaque point marqué, le public laisse éclater sa joie et son enthousiasme, dans un élan d'applaudissements déchaînés et bruyants. Tout le public ? Que nenni ! Seule la moitié qui vous est acquise manifestera son contentement, tandis que l'autre fulminera.

Superbement programmé, ce logiciel, au risque de me répéter, est sûrement le plus réussi qu'il m'ait été donné de voir dans ce difficile domaine qu'est la simulation sportive sur ordinateur.

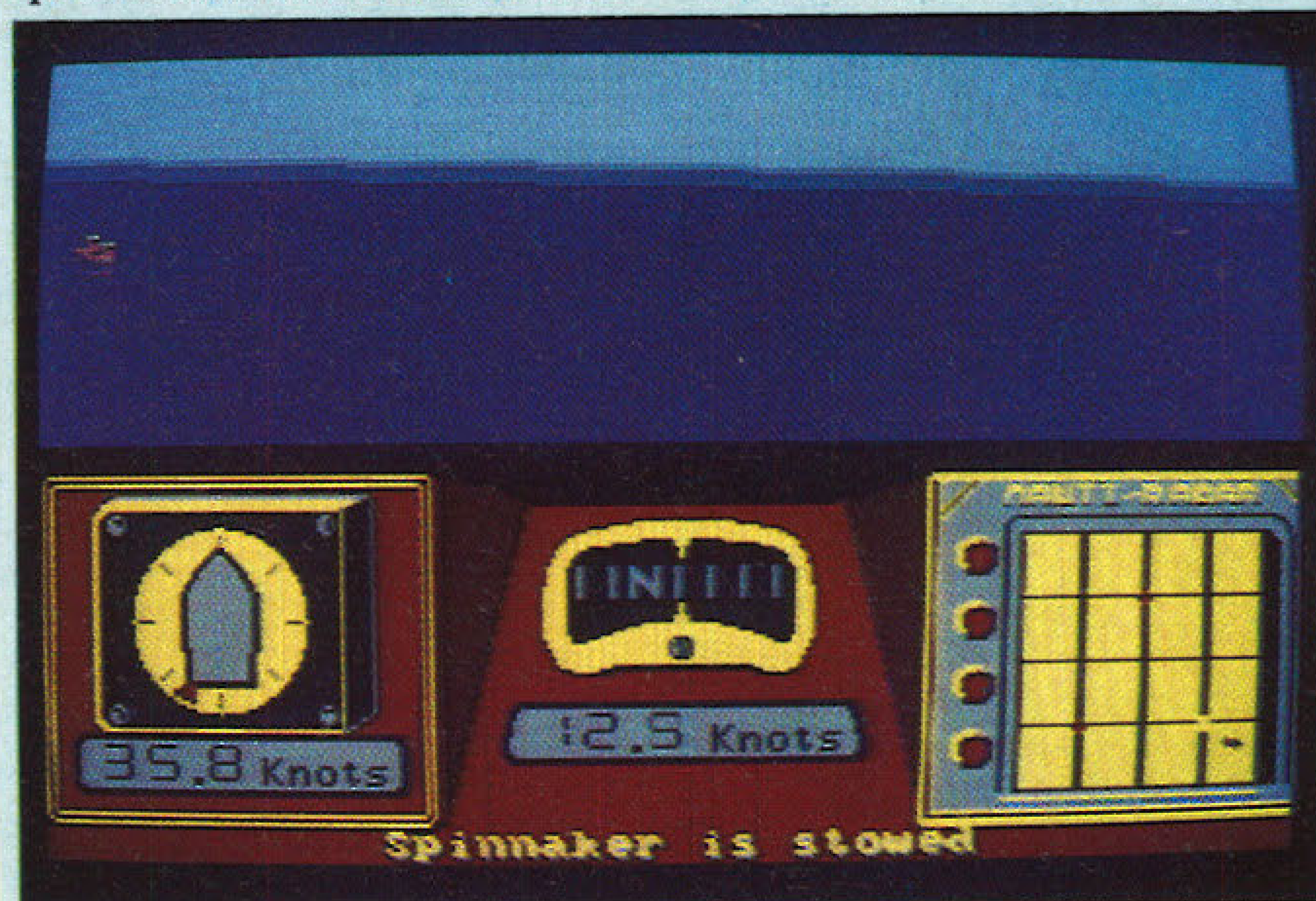
Stéphping Schreibpong



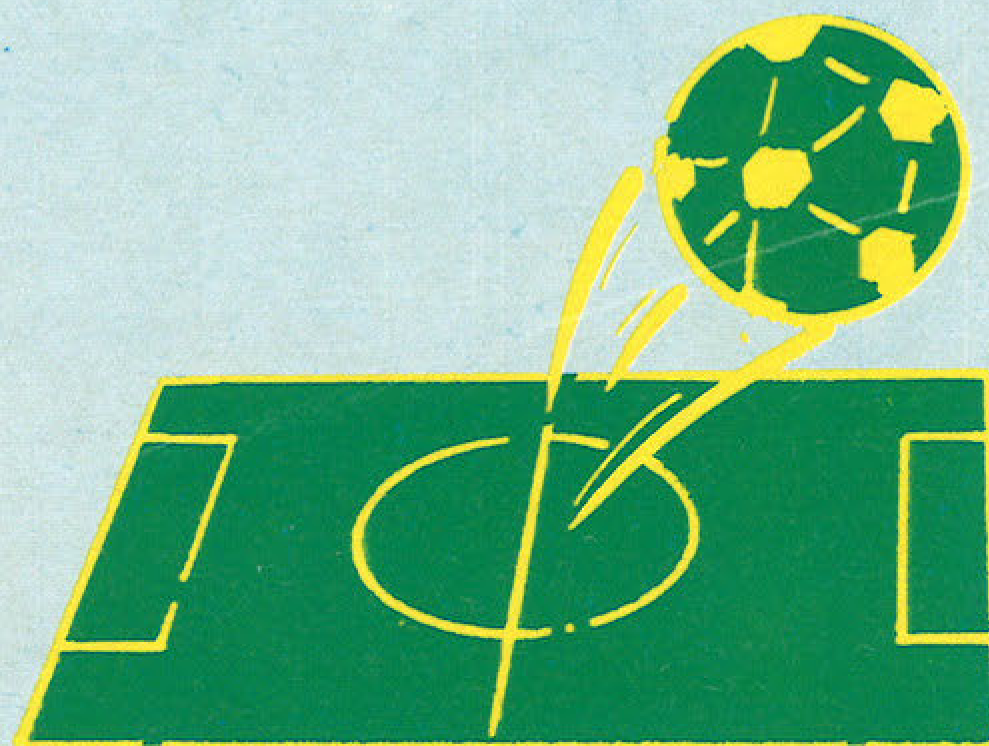
SAILING

ACTIVISION - CPC

Ah ! Connaître l'ambiance passionnée des régates, le vent, la houle, les embruns. Mais le moment n'est pas à la rêverie mais plutôt à la mise à l'épreuve. Les prévisions météorologiques à long terme, vous ont permis d'adapter votre fier voilier aux éléments déchaînés du jour tant attendu de la compétition internationale. Le temps catastrophique comme prévu, l'avance plus que certaine de vos concurrents et un léger mal de mer ont eu quelque peu raison de votre superbe. Rivés à la barre, jetant un coup d'œil fiévreux aux instruments et sur le point d'abattre votre "spi", sûr que la poésie maritime, ce sera pour plus tard... Où est passée cette fichue bouée ?
Dans cette simulation, somme toute simplifiée et assez réussie, vous devrez porter une attention toute particulière à la conception de votre bateau. Ses performances le jour de l'épreuve, dépendront en effet de la modification adéquate de ses structures (longueur hors-tout, ligne de flottaison, longueur du mât, ailerons, etc.). Durant la course, l'écran séparé en deux fenêtres horizontales, représentant d'une part une vue réaliste de la proue et d'autre part, le tableau de bord et ses divers instruments (compas, indicateur de la vitesse du vent et sa direction relative, radar). Vous pouvez baptiser votre bateau, choisir sa nationalité, celle de vos concurrents, et agrémenter ou non le total d'effets musicaux et sonores. Que les non-avertis se rassurent, la notice est largement commentée. Oups ! Je me sens mal...



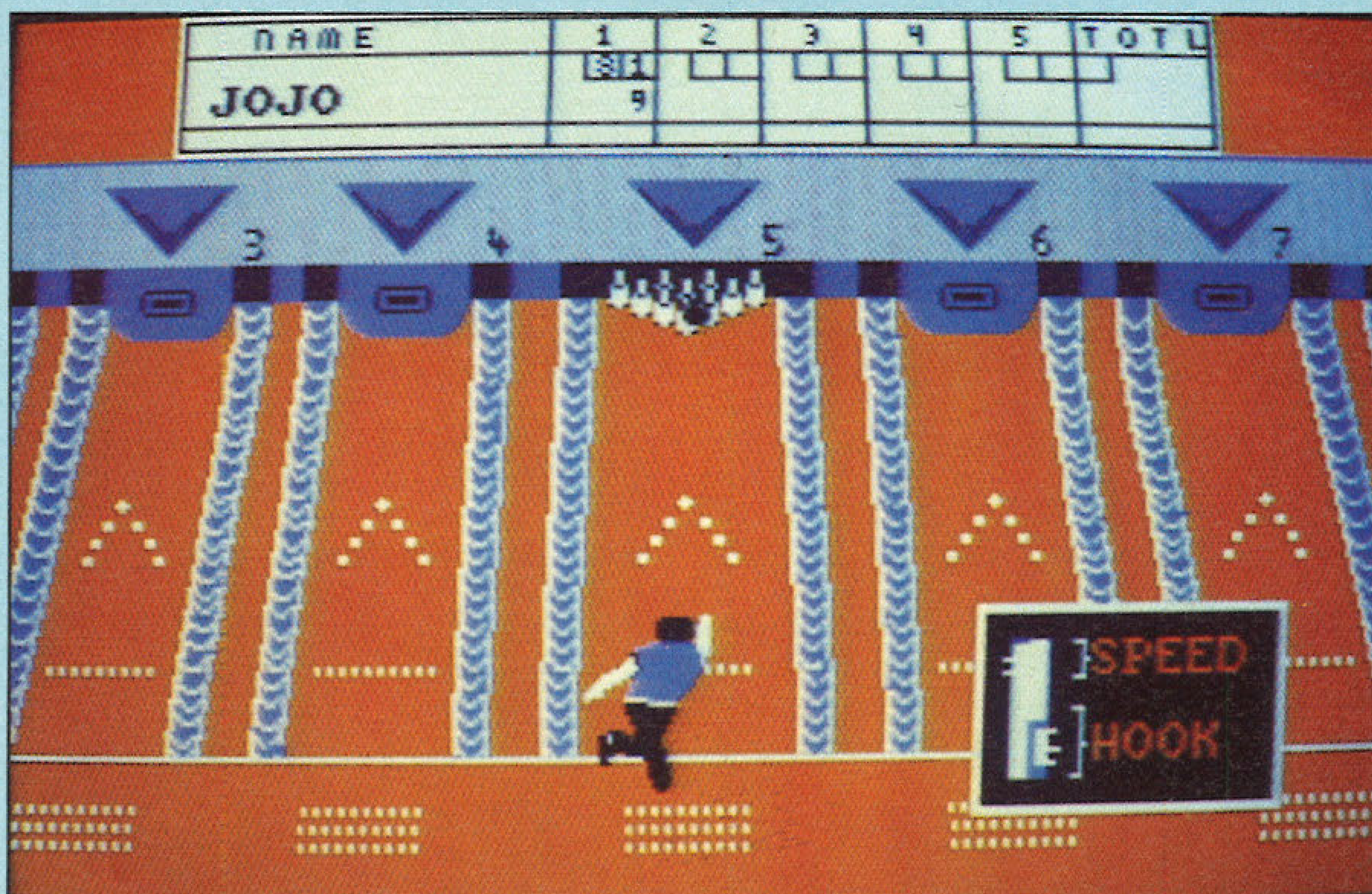
Jean-Claude Paulin





10TH FRAME

U.S GOLD CPC



Voici à notre connaissance le premier jeu de bowling sur CPC. C'est d'ailleurs pourquoi on peut le considérer comme le meilleur de sa catégorie.

"Mais pourtant, que dire du désarroi qui nous broie et de la douleur qui nous noue, si ce n'est qu'en nos cœurs l'un et l'autre cohabitent, pour reprendre le cri d'amour fou du crapaud" (Pierre Desprogrès). Car 10th Frame ne promet pas autant qu'il le jurait. Certes, le graphisme, bien que sobre, est beau. Certes, les bruitages, bien que sobres, sont beaux. Certes, l'animation, bien que sobre, est belle. Toutefois, l'intérêt n'y est pas. Eh non.

On charge le jeu, et on se retrouve avec une vue en perspective, sobre mais belle, de la piste de bowling. Le mode de résolution choisi (mode 1, 320 pixels sur 200, quatre couleurs parmi 27) n'y est pas totalement étranger.

On voit le joueur de dos, paré à lancer sa boule. Une action de droite à gauche sur le manche du joystick permet de le placer à l'endroit considéré comme étant le meilleur, de préférence face aux quilles. Ensuite, une subtile poussée de ce même manche permet de faire apparaître une cible, qui servira à déterminer la direction du lancer. Là encore, la position de cette cible est entièrement réglable, grâce à une action idoine sur le joystick. Enfin, une pression adéquate sur le bouton souvent qualifié "de tir", permet de lancer la boule suivant la direction définie par la cible. En théorie tout au moins, car en pratique, il en va tout autrement. La boule ne part pas, mais alors pas du tout, là où on voudrait qu'elle parte. Bug ? Bogue ? Bigre ! La grosse grasse graisse grise dont la piste en enduite y serait-elle pour quelque chose (en nous de Tenessee) ? Que nenni ! C'est parce que j'ai tiré trop fort, alors que j'ai pas pu pouvoir contrôler la baballe. Simple. Il faut donc que je fais attention à ne pas lancer trop fort, sinon que ça caca. Je peux également doser mes effets, à savoir en particulier le brossé de la boule.

Je ne peux retenir une moue de désinvolture face aux bruitages de 10th Frame. Connaissant la version Atari ST de ce jeu, avec ses bruitages digitalisés dans une vraie salle de bowling, et sachant pertinamment que l'on peut également digitaliser du son sur CPC, je me demande pourquoi les programmeurs n'ont pas opté pour un tel luxe. Dommage, vraiment.

"Je plains les gens petits, ils sont toujours les derniers à savoir quand il pleut" (Peter Ustinov). .

Stéphane Schreiber

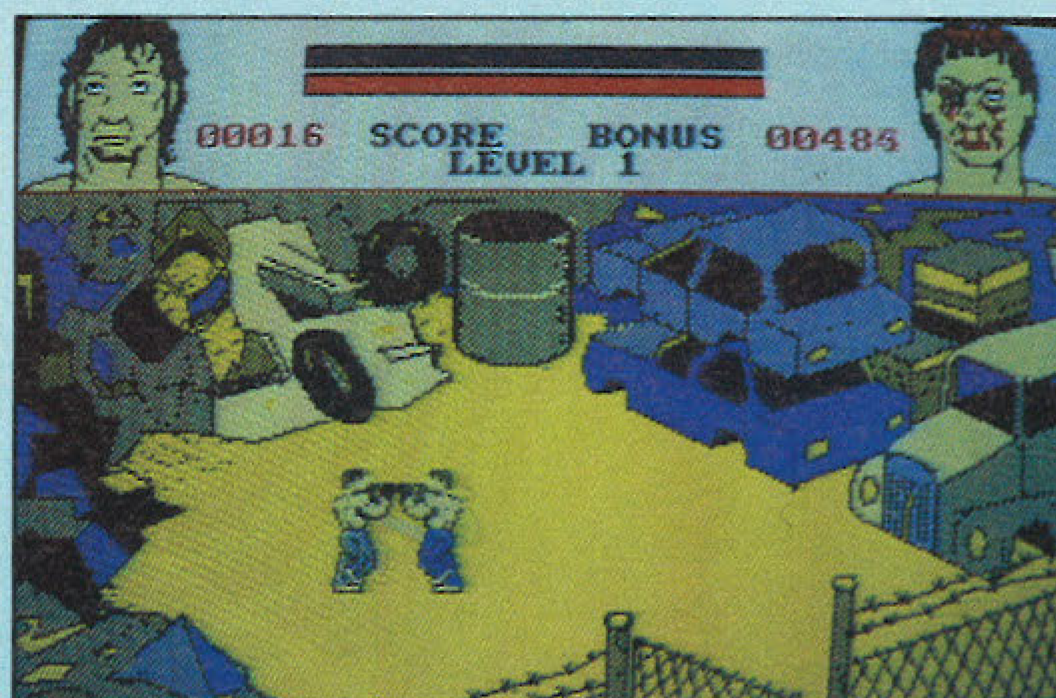
THAI BOXING

ANCO.CPC

Les simagrées ne sont pas de mise en boxe Thaïlandaise. Inutile en effet de s'embarrasser de considérations philosophiques ou spirituelles, lorsqu'il s'agit de confectionner avec soin une tête au carré à un adversaire doté d'une sale gueule. Dans cette discipline, la recherche de l'efficacité limite la chorégraphie à l'essentiel ; à savoir l'agressivité bestiale de la boxe, liée à une technique proche du karaté nécessitant souplesse et agilité.

La musique de présentation au demeurant fort réussie, ne laisse rien présager de la lutte sauvage qui va nous opposer à l'ordinateur. Huit niveaux de castagne sont proposés, à raison de deux pour chacun des quatre décors en perspective de facture moyenne. L'évolution des belligérants en trois dimensions et les coups portés, sont comme toujours dans ce type de jeu, aussi délicats à appréhender au joystick qu'une zigounette par jour de grand froid. Durant le combat, la partie supérieure de l'écran représente la physionomie peu ragoûtante des adversaires, qui se colore et se modifie subtilement selon la délicatesse des coups portés. Un indicateur de résistance physique attribué à chaque joueur, permet d'évaluer constamment l'étendue des dégâts.

Jean-Claude Paulin



Sorcières, miradors, labyrinthes et démons ne vous feront pas de cadeau.

Sur Amstrad CPC

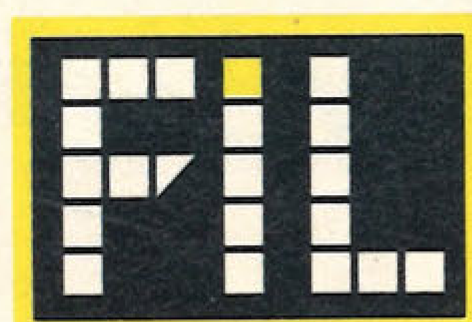
Le cadeau, c'est 4 super jeux pour 149 F*.

CAULDRON II

La vengeance de la citrouille...
Prenez garde, sorcières, squelettes, fantômes et autres gargouilles ! La citrouille contre-attaque !

GREAT ESCAPE

1942. Vous êtes prisonnier en Allemagne...
Pas pour longtemps ! La liberté est au bout du tunnel... Vivez la grande évasion du siècle !
C'est vous le héros !



FRANCE IMAGE LOGICIEL

REVOLUTION

Rouler n'est pas jouer ! Attention à la pesanteur et à l'inertie: balle qui roule ne rebondit pas toujours...
Un jeu à vous tourner la tête, en 3 dimensions !

SORCERY

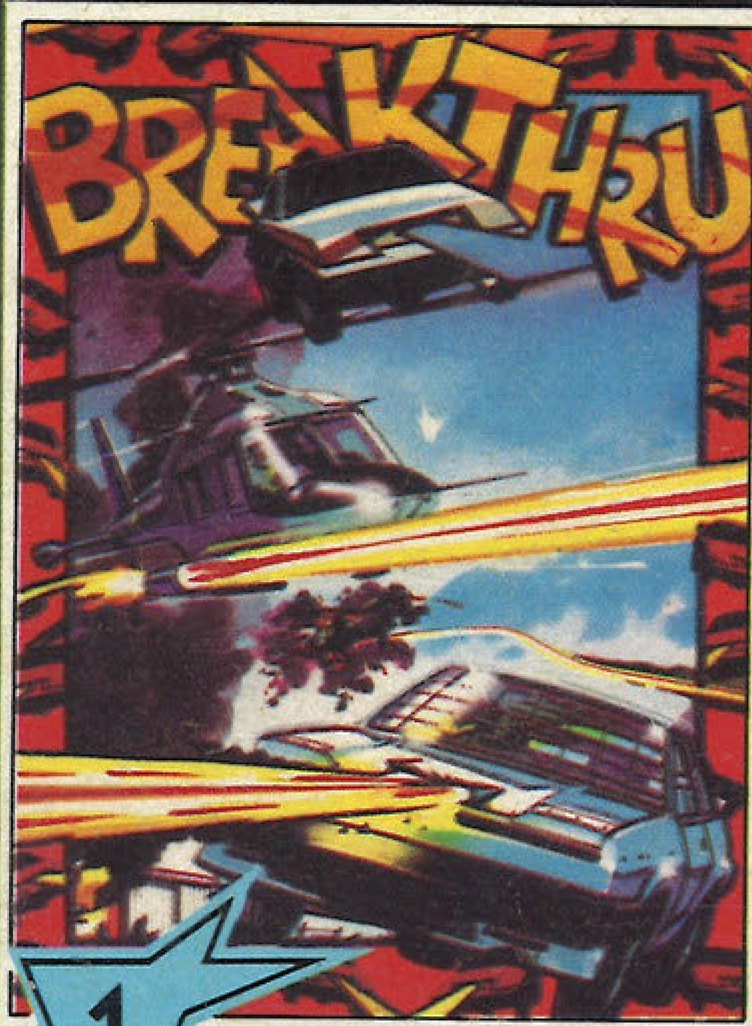
C'est la lutte du Bien et du Mal !
Délivrez les magiciens prisonniers, et avec eux, emparez-vous du Château du Mal.
Face aux démons, le Bien l'emportera. Courage !

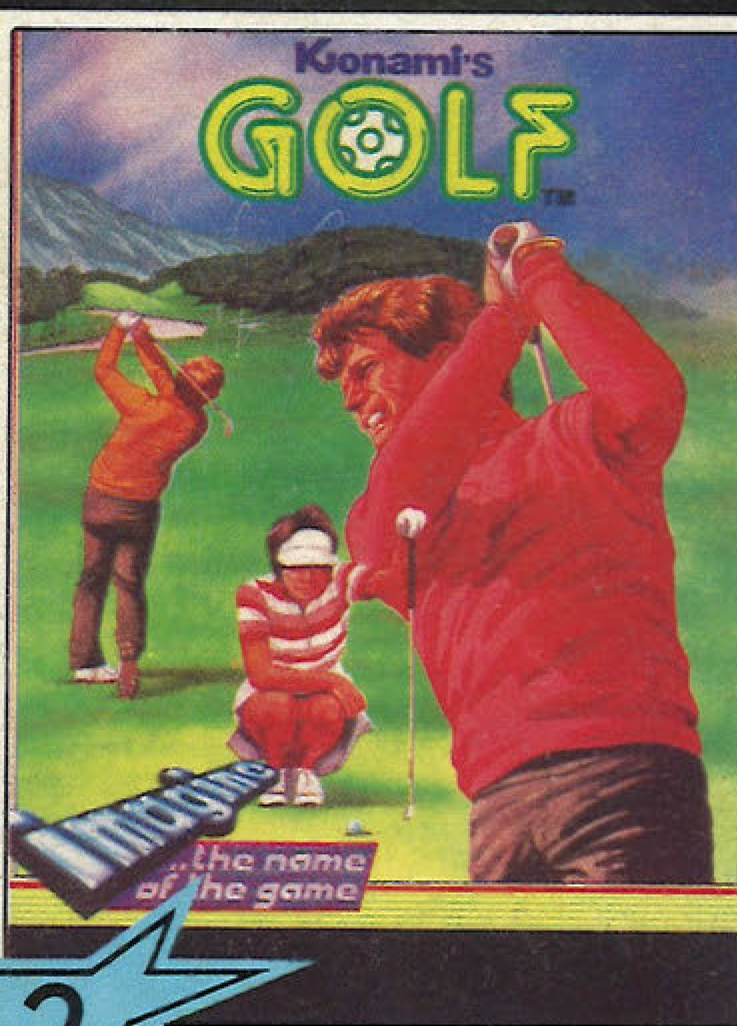
Les prix FIL sont imbattables.

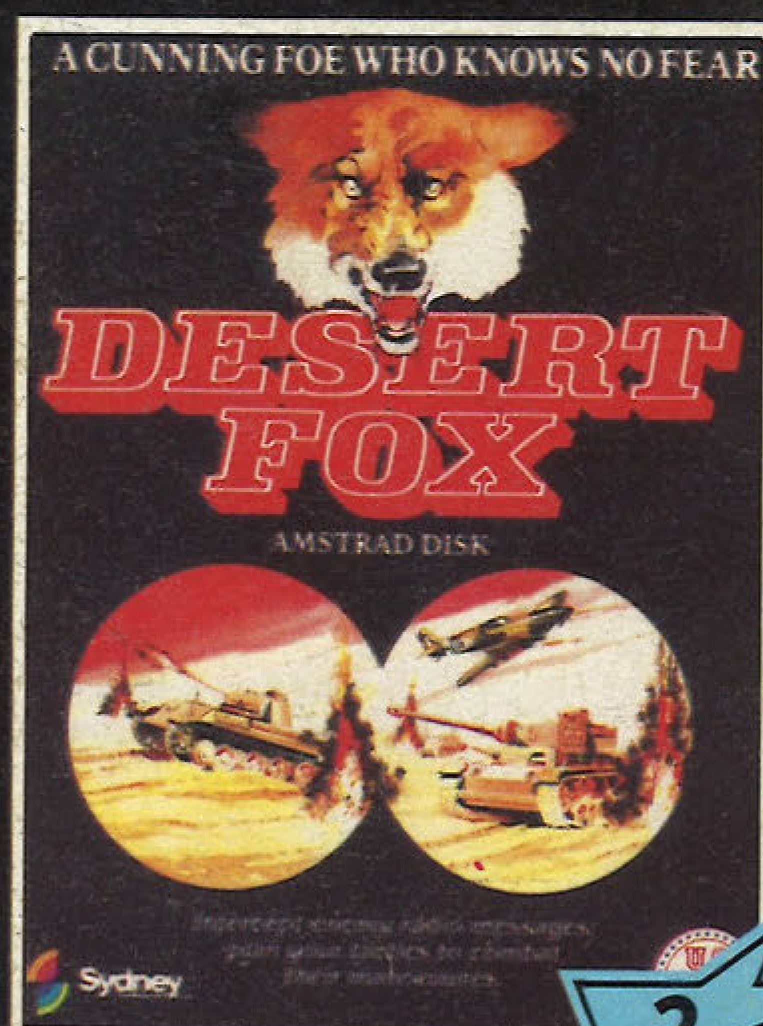
*Prix public maximum conseillé en cassette. En disquette 195 F. Amstrad CPC 464, 664, 6128.

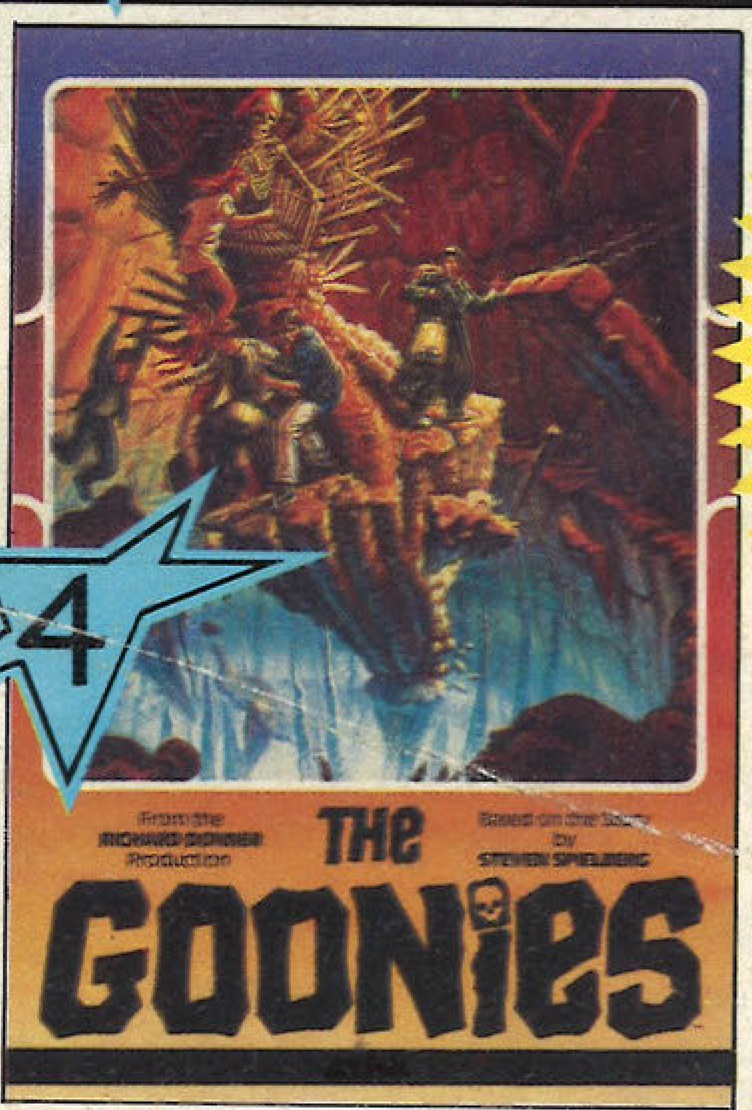
L.B.A.

AMSTRAD GOLD HITS II







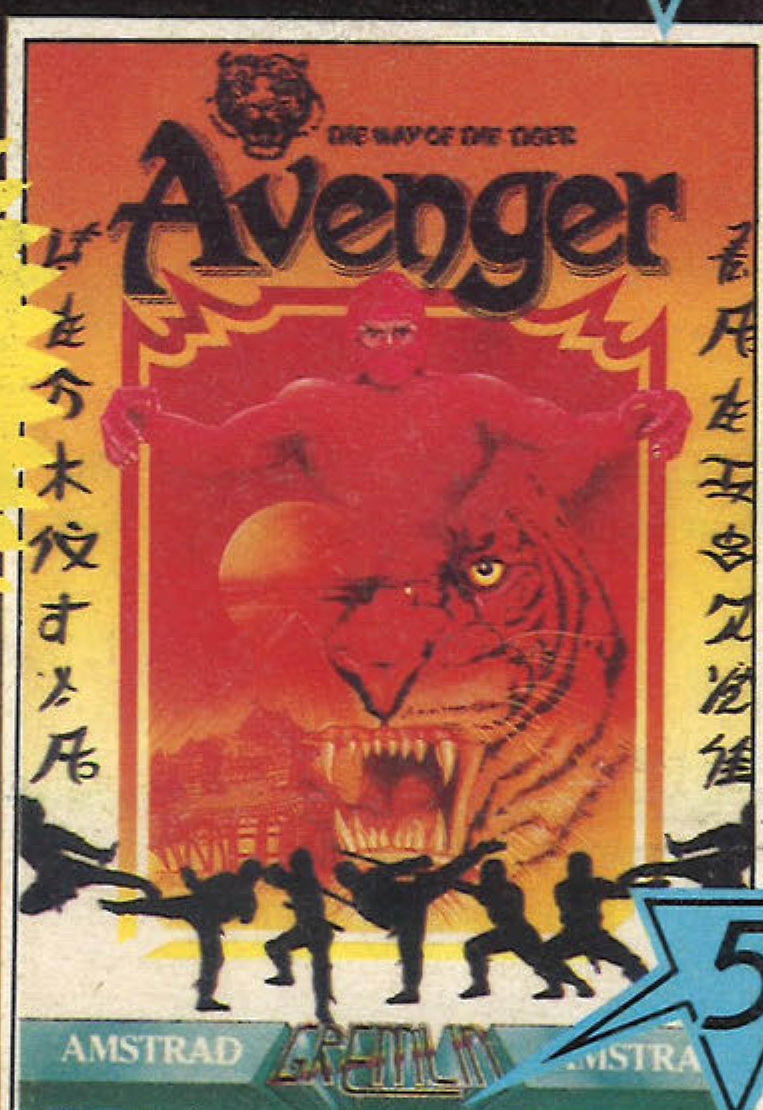


Cinq Hit dans un super album pour Amstrad

Cassette & Disquette



AMSTRAD



U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Chateauneuf de Grasse. Tel: 93 42 71 44.